N64 PLAYSTATION DREAMCAST

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IV. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
2000 OKTÓBER

576,FT

576 KONZOL



HATAN...
DE NEM GONOSZOK!

RAINBOW SIX - DC

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

AKCIÓ!



PLAYSTATION

AKCIÓS ÁR

37999,-

AKCIÓ!



NINTENDO 64

NINTENDO 64 GÉP

37999,-

PlayStation

Játék	Ár	Akció
40 WINKS	13990.-	
ACTION MAN	13990.-	
ACTUA POOL	13990.-	
AGENT ARMSTRONG	~~11990.-~~	4990.-
ALL STAR TENNIS	11990.-	
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-	
APE ESCAPE	12990.-	
ARMY MEN 3D	13990.-	
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-	
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-	
ARMY MEN SARGES HEROES	9990.-	
ASSAULT	13990.-	
ASTERIX - THE GALLIC WAR	9990.-	
ATV QUAD POWER RACING	HIVJ	





Játék	Ár	Akció
AUTO DESTRUCT	11990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	~~12990.-~~	4990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-	
BOMBERMAN	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	
BRAHMA FORCE	13990.-	
BROKEN SWORD II	11990.-	
BRUNSWICK CIRCUIT PRO BOWLING	5990.-	
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-	
BUST A MOVE 3DX	9990.-	
CARMAGEDDON	~~13990.-~~	7990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	HIVJ	
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-	
CHAOS BREAK	HIVJ	
CHASE THE EXPRESS	12990.-	
COLIN MCRAE RALLY 2.0	13990.-	
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-	
COMMAND & CONQUER RED ALERT /PLATINUM 7990.-		
COMMAND & CONQUER RETALIATION	7990.-	
CONSTRUCTOR	11990.-	
COOL BOARDERS 4	12990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-	
CRASH BANDICOOT 3 /PLATINUM	7990.-	
CROC 2	13990.-	
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	9990.-	
CYBER TIGER	13990.-	
CYBERIA	7990.-	
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	HIVJ	
DEMOLITION RACER	~~13990.-~~	7990.-
DESTREGA	12990.-	
DESTRUCTION DERBY RAW	12990.-	
DEVIL DICE	13990.-	
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-	
DIE HARD TRILOGY 2	13990.-	
DISCWORLD II	13990.-	
DISCWORLD NOIR	13990.-	
DOOM	7990.-	
DUKES OF HAZARD	11990.-	
DUNE	13990.-	
EHRGEIZ	13990.-	
EURO 2000	13990.-	
EVILZONE	13990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MAN. 2000	13990.-	
F.A. PREMIER LEAGUE STARS	13990.-	
F1 2000	13990.-	
F1 WORLD GRAND PRIX 99 SEASON	13990.-	
FIFA 2000	13990.-	
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-	
FIFA 99	13990.-	
FIGHTING FORCE 2	13990.-	
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-	
FINAL FANTASY VIII /PLATINUM	7990.-	
FLINSTONES BED ROCK BOWLING	13990.-	
FORMULA ONE 2000	14990.-	
FORMULA ONE 99	13990.-	
G POLICE /PLATINUM	7990.-	
G POLICE 2	12990.-	
GAUNTLET LEGENDS	9990.-	
GRAN TURISMO	7990.-	
GRANDIA	13990.-	
GTA 2	9990.-	
GUNGAGE	~~13990.-~~	7990.-
HARD EDGE	~~13990.-~~	7990.-
HEART OF DARKNESS	7990.-	
HELL NIGHT	13990.-	
HOT WHEELS	13990.-	
IN COLD BLOOD	14990.-	
INDY 500	~~12990.-~~	4990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-	
JEFF WAYNES WAR OF WORLDS	13990.-	
KINGSLEYS ADVENTURE	12990.-	
KNOCK OUT KINGS 2000	13990.-	
KULA WORLD	13990.-	
KURUSHI	7990.-	
KURUSHI FINAL	12990.-	
LE MANS 24 HOUR	~~13990.-~~	7990.-
LEGEND	13990.-	
LEGEND OF KARTIA	13990.-	
MADDEN NFL 2000	13990.-	
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION	HIVJ	
MASS DESTRUCTION	~~9990.-~~	4990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-	
MONKEY HERO	~~13990.-~~	7990.-
MONSTER SEED	~~13990.-~~	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-	
MOTOR MASH	~~12990.-~~	4990.-
MR DOMINO	9990.-	
MR DRILLER	9990.-	
MUPPET RACEMANIA	13990.-	
MUSIC	9990.-	
NANOTEK WARRIOR	~~13990.-~~	4990.-
NASCAR 2000	13990.-	
NBA LIVE 2001	HIVJ	
NHL 2000	13990.-	
NHL FACE OFF 2000	~~12990.-~~	7990.-
O.D.T.	~~13990.-~~	7990.-
ODDWORLD - ABES ODDYSEE	7990.-	
ODDWORLD 2 - ABES EXODUS	13990.-	
OMEGA BOOST	12990.-	7990.-
ONE	~~13990.-~~	4990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PARAPPA THE RAPPER	7990.-	
PARASITE EVE II	13990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
PLAYER MANAGER 2000	13990.-	
POCKET FIGHTER	~~13990.-~~	4990.-
POPULOUS THE BEGINNING	~~13990.-~~	7990.-
PORSCHE CHALLENGE	4990.-	
POY POY 2	13990.-	
PREMIER MANAGER 98	~~13990.-~~	4990.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-	
QUAKE II	13990.-	
R TYPES	~~13990.-~~	7990.-
R/C STUNT COPTER	~~13990.-~~	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	13990.-	
RAILROAD TYCOON 2	13990.-	
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	
RAMPAGE 2	13990.-	
RAY CRISIS	HIVJ	
RAYMAN 2	13990.-	
RC DE GO	HIVJ	
REBOOT	13990.-	
RESIDENT EVIL 3 - NEMESIS	13990.-	
ROAD RASH JAILBREAK	~~13990.-~~	7990.-
ROLLCAGE STAGE 2	~~7990.-~~	4990.-
RUGRATS STUDIO TOUR	7990.-	
RUNNING WILD	~~13990.-~~	4990.-
S.C.A.R.S.	~~13990.-~~	7990.-
SHADOW GUNNER	13990.-	
SHADOW MADNESS	12990.-	
SHAOLIN	~~13990.-~~	7990.-
SILENT HILL	13990.-	
SILENT HILL /PLATINUM	HIVJ	
SKULLMONKEYS	~~13990.-~~	4990.-
SMURFS	11990.-	
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-	
SPACE DEBRIS	13990.-	
SPAWN	13990.-	
SPIDERMAN	13990.-	
SPYRO THE DRAGON /PLATINUM	7990.-	
SPYRO 3	HIVJ	
STAR WARS JEDI POWER BATTLES	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALFA	7990.-	
STREET FIGHTER EX2 PLUS	13990.-	
STREET SKATER	~~13990.-~~	7990.-
SUPER PANG COLLECTION	~~13990.-~~	4990.-





Játék	Ár	Akció
SUPERBIKE 2000	13990.-	
SUPERCROSS 2000	13990.-	
SYDNEY 2000	13990.-	
TAI FU - WRATH OF TIGER	13990.-	
TARZAN /PLATINUM	7990.-	
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-	
TENNIS ARENA	13990.-	
TEST DRIVE 6	13990.-	
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-	
THE NOTE	~~12990.-~~	4990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-	
THEME HOSPITAL	~~13990.-~~	7990.-
THEME PARK WORLD	13990.-	
TILT	7990.-	
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-	
TOMB RAIDER III	7990.-	
TOMB RAIDER IV	7990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TOY STORY 2	13990.-	
TOY STORY 2 /PLATINUM	HIVJ	
TRAP RUNNER	~~13990.-~~	4990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-	
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-	
UM JAMMER LAMMY	12990.-	
URBAN CHAOS	13990.-	
V BALL	~~11990.-~~	4990.-
V-RALLY 2 /PLATINUM	7990.-	
VICTORY BOXING 3	13990.-	
VIPER	~~9990.-~~	4990.-
WACKY RACES	9990.-	
WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	13990.-	
WCW NITRO	13990.-	
WCW THUNDER	13990.-	
WING OVER 2	HIVJ	
WINNIE THE POOH:TIGGERS HONEY HUNT	HIVJ	
WIPEOUT /PLATINUM	6990.-	
WIPEOUT 3	13990.-	
WORMS /PLATINUM	7990.-	
WU TANG	13990.-	
X FILES	12990.-	
ZERO DIVIDE 2	~~13990.-~~	4990.-

Nintendo 64

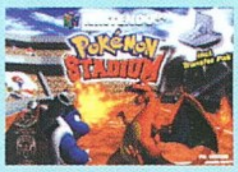
Játék	Ár	Akció
ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	17990.-	
BATTLE TANX	17990.-	
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-	
BLUES BROTHERS	HIVJ	
BODY HARVEST	16990.-	4990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-	
BUGS LIFE	17990.-	
CARMAGEDDON	17990.-	
CHAMELEON TWIST	15990.-	
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-	
CHOPPER ATTACK	16990.-	
DOOM 64	16990.-	
EARTH WORM JIM 3D	17990.-	



Játék	Ár	Akció
F1 WORLD GRAND PRIX II	7990.-	
FIGHTING FORCE 64	17990.-	
GT 64	16990.-	
HERCULES	HIVJ	
HOT WHEELS	16990	
IGGYS RECKIN BALLS	16990.-	
INT. TRACK & FIELD SUMMER GAMES	19990.-	
KNIFE EDGE	16990.-	
LAMBORGHINI	15990.-	
LEGO RACERS	12990.-	
LODE RUNNER 3D	16990.-	
MADDEN NFL 99	16990.-	
MICRO MACHINES 64	17990.-	
MONSTER TRUCK MADNESS	17990.-	
MYSTICAL NINJA 2	17990.-	
NASCAR 99	16990.-	
NBA JAM 99	17990.-	
NHL 99	16990.-	
NUCLEAR STRIKE	17990.-	
OLYMPIC HOCKEY 98	16990.-	9990.-
PENNY RACERS	17990.-	
POKEMON SNAP	19990.-	
POKEMON STADIUM	19990.-	
QUAKE	9990.-	
RACING SIMULATION MONACO GP	17990.-	
RAKUGA KIDS	17990.-	



Játék	Ár	Akció
RIDGE RACER 64	17990.-	
RUGRATS	17990.-	
S.C.A.R.S.	16990.-	
SILICON VALLEY	16990.-	
STAR WARS - ROGUE SQUADRON	17990.-	
STARSHOT	16990.-	
SUPER CROSS 2000	17990.-	
THE NEW TETRIS	17990.-	
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-	
TOP GEAR RALLY	16990.-	
TUROK 2	17990.-	5990.-
TUROK 3 RAGE WARS	17990.-	6990.-
V-RALLY 99	16990.-	
VIRTUAL POOL	17990.-	
WETRIX	15990.-	
WLS 2000	17990.-	4990.-
WORLD CUP 98	14990.-	2990.-
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	17990.-	7990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-	
YOSHIS STORY	16990.-	
ZELDA	17990.-	



COLOR GAME BOY

Játék	Ár	Játék	Ár
10 PIN BOWLING	9990.-	MR NUTZ	9990.-
4X4 WORLD TROPHY	9990.-	MS PACMAN	9990.-
720	9990.-	MUPPERTS	9990.-
ALL STARS TENNIS 2000	9990.-	NBA JAM 99	9990.-
ARCADE HITS	9990.-	NBA PRO 99	9990.-
ARMOURINES PROJECT S.W.A.R.M.	9990.-	NHL 2000	9990.-
ARMY MEN	9990.-	PAC MAN	9990.-
BATTLE TANX GLOBAL ASSAULT	9990.-	PAPERBOY	9990.-
BATTLESHIP	9990.-	PAPYRUS	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-	PERFECT DARK	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-	PITFALL	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-	PRINCE OF PERSIA	9990.-
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	HIVJ	R TYPE DX	9990.-
CARMAGEDDON	9990.-	RATS	9990.-
CATWOMAN	9990.-	READY 2 RUMBLE BOXING	9990.-
CENTIPEDE	9990.-	RONALDO V FOOTBALL	9990.-
CHASE HQ	9990.-	RUGRATS	7990.-
CRAZY BIKERS	9990.-	SHANG HAI POCKET	9990.-
DONALD DUCK QUACK ATTACK	HIVJ	SILICON VALLEY	9990.-
DROPZONE	9990.-	SMURFS 3	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-	SPIDERMAN	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-	SPIROU	9990.-
F18 THUNDER STRIKE	9990.-	SPY HUNTER-MOON PATROL	9990.-
FIFA 2000	9990.-	SPY VS SPY	9990.-
FLINSTONES BURGER TIME IN BEDROCK	HIVJ	STRANDED KIDS	9990.-
FROGGER	9990.-	SUPER BREAKOUT	9990.-
GAME & WATCH GALERY 3	9990.-	SUPER MARIO BROS DX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-	SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
HEXCITE	9990.-	SUZUKI ALL STAR	9990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000	9990.-	TAZMANIAN DEVIL	9990.-
KLAX	9990.-	THE MASK OF ZORRO	9990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	9990.-	THREE LIONS	9990.-
KONAMI WINTER GAMES	9990.-	TOMB RAIDER	9990.-
LAS VEGAS	9990.-	TONIC TROUBLE	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-	TONKA	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-	TOTAL SOCCER 2000	7990.-
MAYA BEE	9990.-	TUROK 2	9990.-
MICKEYS RACING ADVENTURES	9990.-	TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-	VEGAS GAMES	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-	WARIO LAND II	9990.-
		YODA STORIES	9990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Termék	Ár
Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

Termék	Ár
-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Termék	Ár
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Termék	Ár
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

SEGA DREAMCAST CD-k

Játék	Ár	Játék	Ár
AEROWINGS	16990.-	RED DOG SUPERIOR FIREPOWER	17990.-
BLUE STINGER	16990.-	RESIDENT EVIL 2	17990.-
BUGGY HEAT	16990.-	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	17990.-
BUST A MOVE 4	17990.-	ROADSTERS	17990.-
CRAZY TAXI	17990.-	SEGA RALLY 2	17990.-
DEADLY SKIES	17990.-	SEGA WORLDWIDE SOCCER	16990.-
DEEP FIGHTER	17990.-	SILVER	17990.-
ECCO	17990.-	SNOW SURFERS	16990.-
EVOLUTION THE WORLD OF SACRED	17990.-	SONIC ADVENTURE	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-	SOULCALIBUR	15990.-
FERRARI F355 CHALLENGE	HIVJ	SPEED DEVILS	16990.-
GAUNTLET LEGENDS	17990.-	SPIRIT OF SPEED	17990.-
GTA 2	17990.-	STAR WARS JEDI POWER BATTLES	HIVJ
GUNBIRD 2	HIVJ	STAR WARS RACER	17990.-
HIDDEN & DANGEROUS	17990.-	SUPER RUNABOUT	HIVJ
HYDRO THUNDER	16990.-	SUZUKI ALLSTAR EXTREME RACING	16990.-
INCOMING	16990.-	SWORD OF BERSERK	17990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	17990.-	SYDNEY 2000	17990.-
JIMMY WHITE SNOOKER 2	17990.-	TIMESTALKERS	HIVJ
MAKEN X	17990.-	TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
MDK 2	17990.-	TOMB RAIDER 4	17990.-
NBA 2K	17990.-	URBAN CHAOS	17990.-
NIGHTMARE CREATURES II	17990.-	V-RALLY 2	17990.-
NOMAD SOUL	17990.-	VIRTUA FIGHTER 3TB	16990.-
PEN PEN	16990.-	WACKY RACES	17990.-
POWER STONE	16990.-	WALT DISNEY MAGICAL RACING TOUR	17990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	16990.-	WORMS ARMAGEDDON	16990.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ	WWF ATTITUDE	16990.-
RE-VOLT	17990.-	ZOMBIE REVENGE	17990.-

GAME BOY

Játék	Ár	Játék	Ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-	MICRO MACHINES	6990.-
ALADDIN	7990.-	MR NUTZ	7990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-	MULAN	9990.-
BATMAN FOREVER	7990.-	NOTRE DAME	9990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	PAPERBOY	7990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-	PINOCCHIO	7990.-
BUST A MOVE 2	6990.-	POCAHONTAS	7990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-	POKEMON SÁRGA	9990.-
CONTRA ALIEN WARS	7990.-	POPEYE 2	7990.-
DAFFY DUCK	6990.-	SMURFS 2	7990.-
DARKWING DUCK	7990.-	SMURFS 3	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-	SMURFS NIGHTMARE	9990.-
DRAGONS LAIR	7990.-	SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
DROPZONE	9990.-	SPIROU	7990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-	SPY VS SPY	6990.-
FINAL FANTASY LEGEND II	9990.-	SUPER HUNCHBACK	6990.-
GODZILLA	7990.-	SUPERMAN	7990.-
GRAND PRIX	7990.-	TALE SPIN	7990.-
GREMLINS 2	6990.-	TAMAGOTCHI	7990.-
HEAVY WEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-	THE LITTLE MERMAID	7990.-
ISS SOCCER	9990.-	THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-	TINY TOON BABS BIG BREAK	7990.-
JELLY BOY	6990.-	TINY TOON MONTANAS MOVIE MADNESS	7990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-	TUROK	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-	WATER WORLD	6990.-
MAUI MALARD COLD SHADOW	7990.-	WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
MEGAMAN II	7990.-	YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-	YOSHIS COOKIE	5990.-

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

HIVJ!



Tartalom



Aerowings 2



Dave Mirra BMX



Rayman 2 (DC)



Spiderman



Sydney 2000



Pokémon Snap



Dino Crisis 2



kiadványban megjelent szöveges és lusztrációs anyagok bármilyen módon való jra felhasználása csak a kiadó engedélyével ehetséges.
SSN 1417-9296
yomás:
ffset és Játékkártya nyomda RT
A GOLDMANN csoport tagja)
aptulajdonos: Balogh Zsolt
őszerkesztő: Martin
apterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
yomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
evilágítás: Recent Kft.
iadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, ergely Gy. utca 17.
evélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
erjeszti a Hírker Rt, H Rt és alternatív terjesztők
lőfizethető: 576 KByte
Comgame Kft.), 1389 Budapest, f.: 132.
-mail: 576konzol@576.hu
Vebsite: www.576.hu
ímlap: Rainbow Six

aktuális 32

Októberi számunk igen nehezen jött össze, de így utólag megérte kockáztatni. Remélem a DC tulajok megelégedéssel fogadják az elő DC címlapot, ami megítélésem szerint veszett császár lett! Veres Miki és Adam túlestek a tűzkeresztségen és megírták első Dreamcast cikkeiket, Csipi pedig hősiesen elvállalta a Dino Crisis 2 végigjátszását – a japán NTSC verzióval kezdett, majd szerencséjére befutott végre az angol nyelvű cucc is, így elkészülhetett a szuper leírás. Ha ehhez hozzáveszem a Planet of the Babest, ami szintén vadiúj játék elmondhatom, hogy elég aktuálisak vagyunk. Jó, tudom, a Sydney 2000 egy hónapot késett, de hát mit csináljunk, ha éppen a két megjelenés között jött meg a játék. Olvasóink egyöntetű biztatására folytatjuk a Leltár rovatunkat, amit a következő hónapban talán egy Dreamcast Leltárral (vagy "felzárkóztatóval", ahogy Á. Sanyi barátom mondaná) is megspékelünk. Ja, majdnem elfelejtettem, jómagam is beléptem a DC tesztelők egyre népesebb táborába!

A végére hagytam a szuperhírt: minden olvasó kedvenee, az univerzum legnagyobb tudású konzolosa, Bagó Peti doktor hosszabb tanulmányút után visszatért köreinkbe! Ezután főszerkesztő-helyettesként szöszmötöl majd mellettem, és az e havi Kód-X is az ő keze munkáját dicséri. Ha jól viselkedik, a következő hónaptól még a Híreket is neki adom...

Tyler Durden

Hírek

APRÓ

■ Elöljáróban annyit, hogy kicsit sok lesz a Dreamcast hír, de rengeteg minden történik mostanában a gép körül.

■ Mint arról előző számunkban beszámoltunk végre hivatalosan is bejelentették a Nintendo csodamasináját, amely a Dophin helyett a Gamecube nevet viseli – egyébként elég találó név!

■ Érdekes, hogy Amerikában a Sega pár héttel a PS2 megjelenése előtt megkétszerezte a Dreamcast eladásait, és ezzel második a vezető PS mögött. Ebben szerepe volt a DC drasztikus áresésének – 50 dollárral lett olcsóbb, most 150 dollár – és az érkező játéközönnek.

■ A PS2-es Gran Turismo megjelenése átcsúszik a jövő év elejére, így a GT2000 cím elveszti aktualitását, ezért a Sony megváltoztatta a címet Gran Turismo 3-ra. Ha valahol a GT3-ról olvastok, az a GT2000-ret jelöli.

■ Hamarosan megjelenik Dreamcast-hoz egy kiegészítő, melynek segítségével PlayStation valamint Saturn joyokat és irányítókat csatolhatunk a géphez. Ráadásul, ha a dobozkához – amibe a joyt dugni kell – még egy 9V-os adptert is csatlakoztatunk, akkor a PS-es Dual Shock rázása is működni fog a Dreamcast játékokkal. A kiegészítő neve Dream Conection 3 in1, tehát a fent említetteken kívül még egy kiegészítőt is lehet a segítségével DC-hoz csatolni, nevezetesen PC-s billentyűzetet, így nem kell drága DC billentyűt vennünk, ha van otthon PC-s. Okos kis kiegészítő, kíváncsi leszek, mikor lehet majd kapni!



■ PS-hez, PSone-hoz és PS2-höz csatlakoztatni lehet WAP-os mobiltelefont, így Internetezni is lehet a segítségével. Sőt néhány játék támogatni fogja ezt, és kisebb játékokat játszhatunk vele a Net-en.

■ A Quake 3 és a Half Life után az Unreal Tournament-et is átírják Dreamcast-ra. Grafikailag a PC és a PS2 verzió között lesz a játék, minden másban túlszárnyalja őket, a készítők azt mondták ez lesz a legjobb konzol átirat. Például játszhatunk négyes osztott képernyős módban (PS2 csak ketten lehet így), és Interneten is, utóbbin nyolcan egyszerre. Persze a grafikával se lesz semmi gond, hisz 60 képkocka per másodpercen fut. Két módot kihagynak a PC-shez képes, de Deathmach és Capture the Flag mindenképpen lesz, sőt új pályák is várhatók. Novemberben érkezik.

■ Dreamcasttal eddig elég körülményesen lehetett Internetezni, mivel magyar hálózati szolgáltatás nélkül külföldre kellett telefonálni, ami nem egy olcsó dolog. A probléma azonban úgy tűnik megoldódott. Néhány ügyes ember ugyanis átírt egy PC-s Internet CD-t DC-ra, így már az otthoni konzollal is lehet netezni, hazai szerverekkel és árakkal, teljesen úgy mint ha egy PC-t használnánk. Persze a CD teljesen "non-offical", úgyhogy azt hiszem már eleget is foglalkoztam vele.

■ Egyre több PC-s játék érkezik Dreamcast-ra – nem is baj, hogy Windows az operációs rendszere – ezeket gyarapítja a Heroes of Might and Magic III is. PC-n óriási sikert aratott ez a fantasy stílusú stratégiai játék. Nagyon komoly anyag ezt elhihetitek, és mire ezeket a sorokat olvassátok már lehet, hogy megjelent, mivel októberre tervezték a megjelenést.

■ Decemberre jelentette be a Sega a Daytona USA Dreamcast-ra történő megjelenését. Aki ismeri az előző részeket gondolom, megkapaszkodott a hír hallatán. Az év legjobb autóversenye fog megjelenni.

■ Európában még meg sem jelent a Shenmue, a Sega már bejelentette a második rész érkezését. Az első rész a legjobb DC-s játék, Japánban hatalmas sikere lett. A fejlesztése alatt több mint 200 ember dolgozott rajta és összesen 40 millió dollárt (!!!!) költöttek rá! Már többször is írtunk róla és nekem is volt szerencsém látni, tényleg hihetetlen, az összes PS2-es játék elbújhat mögötte. Ha csak a fele olyan jó lesz a stuff, mint ahogyan kinézett akkor is az év játéka címet érdemli.

■ Nintendo 64-en csak úgy szaporodnak a Pokemon játékok. A már leközölteken kívül még legalább három – ha nem több – ilyen anyag érkezik, tehát a Nintendo nem hagyja kihűlni a témát. Amíg jók ezek a játékok – és általában jók –, addig nyugodtan jöhetnek.

SKIES OF ARCADIA DREAMCAST

Sega/Owerworks

A Sega már a DC japán megjelenése előtt bejelentette ennek a csodálatosnak ígérkező RPG játéknak az érkezését. A helyszínek mind 3D-sek és egy kiváló fantasy miliőben játszódik a játék, melyben labirintusokat kell felfedezni. Persze rengeteg klasszikus elemet is tartalmazni fog az anyag, például a történet vezetés a jól megszokott alapokra (Final Fantasy) épít, sok humorral fűszerezve. A harc előre láthatóan körönként fog menni és számtalan varázslatot használhatunk. E mellett hatalmas repülő hajókat is irányítani lehet, sőt harcolni is kell velük, elképesztő összecsapásokban. A Skies of Arcadiát a készítők olyan nagyságrendű játéknak írták le mint a Panzer Dragon-t, és azt mondják róla, hogy a legjobb RPG játék lesz a gépre. Japánban már megjelent – és nagy siker lett – az angol verzió állítólag novemberben érkezik, tehát nem kell sokat várnunk rá.





BLACK AND WHITE DREAMCAST/PLAYSTATION 2

Electronic Arts

Pár hónappal ezelőtt már volt szó erről a forradalmi stratégiai játékról. A B&W tele lesz egészen egyedi és kimagasló ötletekkel, olyanokkal, amik egészen egyedivé teszik az anyagot. A történet szerint egy istent játszunk, akinek ki kell ebrudalnia a többi istent a világból. Ehhez szörnyeket kell nevelnünk. Itt most óriási King Kong, illetve Godzilla mérető egyedekre gondoljatok, amikhez képest a városok elenyésző méretűek. Ezekkel a szörnyekkel vívhatjuk a háborúnkat, sőt akár átvehetjük az irányításukat is, és Quake nézetből harcolhatunk a többi isten szörnye ellen. Ráadásul a szörnyek kiképzésénél, nevelésénél eldönthetjük, hogy fekete, vagy fehér mágiát használunk-e. A feketével egy ördögi vadállatot hozhatunk létre, fehérrel pedig egy angyali teremtményt. Persze mindkét oldalnak meg lesz az előnye és hátránya is, de az igazi – még a készítők szerint is – a fekete oldal irányítása és mágiáinak használata lesz. A PC verzióhoz terveznek többjátékos módot is, majd meglátjuk lesz e konzolon is ebből valami. A DC verzió lassan kész lesz, előre láthatólag 2001 márciusában érkezik és grafikailag szinte megegyezik majd a PC-ssel. Sajnos PS2-re csak valamikor a jövő év folyamán jön ki. Én már alig várom a DC verziót!



DRAGON QUEST VII: WARRIORS OF EDEN PLAYSTATION

Enix

Már régóta bele akartam tenni ezt a játékot a Hírekbe, de valamiért mindig kimaradt. A Dragon Quest sorozat – amely SNES-re jelent meg – óriási, talán még a Final Fantasy-nál is nagyobb népszerűségnek örvend Japánban. Ezzel elárultam, hogy a játék stílusa RPG. A hetedik részben a készítők egy 3D-s polygonos környezetet teremtettek, amin 2D-s figurákkal mozoghatunk. Ez az egész teljesen olyan, mint a Xenogears, vagy a Grandia. A DQVII nagy konkurenciája lesz a FF-nak, mivel nagyszerű történet és kiváló ötletek jellemzik. Egy halász fiát alakítjuk, aki egy nap talál egy titokzatos tábla darabot, ami egy Atlantisz-szerű elsüllyedt kontinenst ábrázoló kép darabja. A fiú elindul, hogy felfedezze miről is van szó, és kalandjai során megváltoztatja az egész világot! A FFV-höz hasonló karakter rendszere lesz a játéknak, tehát kasztokba sorolhatjuk a hozzánk csatlakozó hősöket és a főszereplőt is. Sőt ezeket a kasztokat kombinálni is lehet, így még erősebbé téve embereinket. Ráadásul harc közben szörnyekké is átváltozhatunk! A 2 CD-s cucc Japánban már fél éve megjelent, tehát az angol verziónak is hamarosan itt kell lennie. Most kaptam az információt, hogy nem ússzuk meg a címmel a szokásos mizériát, ugyanis az angol változat címe Dragon Warrior (VII) lesz – hogy miért kell mindig megkavarni a dolgokat?





HBO BOXING PLAYSTATION

Acclaim

Boksz játékból nem sok van a piacon, tehát külön öröm, hogy egy ilyen anyag is érkezik. A több mint 30 bokszolót felvonultató HBO Boxing a stílus egyik remekműve lehet. Rengeteg féle módban indulhatunk és lehetőség lesz saját bokszolót is tervezni és azzal játszani. A játék 60%-os fejlesztési stádiumnál jár, tehát nem valószínű, hogy a 2000 novemberére tervezett megjelenést tartani lehet, de majd meglátjuk.



METAL GEAR SOLID 2: SON OF LIBERTY PLAYSTATION 2

Konami

Gondolom minden Metal Gear rajongó epekedve várja a folytatást, ami természetesen PS2-re jön és a jövő év sikerjátéka lesz, az már most biztos! Sokat még nem tudni, de az már tuti, hogy számtalan új ötlettel egészítik ki az így is tökéletes játékot. Olyan megoldásokra számítsunk, mint sehol máshol. A történet most New York-ban játszódik és rengeteg ismerős felbukkan az első részből (Otacon, Ocelot, Meryl, sőt állítólag még Lioquid Snake is!!), és új főellenség is bemutatkozik (Metal Gear Ray). A grafikáról csak annyit, hogy a Konami és más programozók szerint ez lesz az első olyan játék, amely IGAZÁN kihasználja a PS2 képességeit. Ha lesznek információk még foglalkozunk vele, hisz 2001 vége felé várható a megjelenés ami nem ma lesz.





COOL BOARDES 2001 PLAYSTATION

Sony/989 Studios

Már az ötödik része jön ennek az egyébként remek snowboard sorozatnak. Igazán soha nem volt kitörő sikere a játéknak, ezért a programozók most bele adnak apait-anyait. Vadabb pályákra és számtalan új játékmódra számítsunk. Menet közben folyamatosan nyerhetjük az új deszkákat, amikkel versenyezhetünk, de új trükkök mozgások megtanulására is van lehetőség. Sőt lehet saját játékost is tervezni. Grafikailag megpróbálják lecsökkenteni a pixelességet és mivel minden fehér a hó miatt, több poligont is tudnak használni. 2000 novemberében tervezik a megjelenését





HALF LIFE DREAMCAST

Sierra

Erről a kiváló ember-szimulátorról azt hiszem Martin biztosan oldalakon keresztül tudna mesélni, mert az egyik legjobb PC-s "FPS", és mellesleg a kedvence is. Mikor '98-ban megjelent az év játéka kitüntető címet is kiérdemelte. Eddig a konzol verziók elképzelhetetlenek voltak, de a DC elég erősnek bizonyul egy konverzióhoz. Sőt, nemcsak egyszerűen átírják hanem feljavítják az anyagot! Több poligont és textúrát használnak a DC változathoz, mint a PC-shez, ezért várhatóan jóval szebb lesz a játék, még ha a legerősebb PC-ken futatjuk is. Nemcsak grafikailag, hanem tartalmilag is felülmúlja PC-s testvérét, mivel az alap történetes módon kívül, amely a PC verzióban volt (melyben egy Gordon Freeman nevű katonával vagyunk és ki kell deríteni egy vegyi vállalat titokzatos tevékenységét), lesz egy külön DC-os történet a Blue Shift, ami szorosan kapcsolódik az eredeti sztorihoz. Előreláthatólag megtartják a többjátékos módokat is, lesz osztott képernyős és Internetes mód is. A PC-s játékosoknak külön örömöt jelenthet, hogy billentyűzet+egér kombinációval is játszhatnak, tehát az irányítással sem lesz gond. A megjelenés 2000 novemberében, tehát hamarosan várható.





FIFA 2001 PLAYSTATION/PLAYSTATION2

EA Sports

Miközben a japánok – köszönhetően az Electronic Arts és a SquareSoft megállapodásának – már hónapok óta nyomják a PS2-es Fifa 2001-et, nekünk év végéig várnunk kell. Először csak PS2 verziót akartak, de mivel a PS2 tulajdonosok száma az év végéig nem éri el még az 5 milliót sem – a PS1 tulajdonosok meg már bőven 70 millió fölött vannak –, ezért úgy döntöttek kiadják a stuffot PS1-re is. Várhatóan ez lesz a legjobb Fifa és legjobb foci játék is a gépre, mint azt minden évben megszoktuk. 50 nemzetközi csapat választható, nem beszélve a számtalan bajnokcsapatról. Szerepelni fog benne 17 ország bajnoksága (pld. spanyol, angol, olasz stb.) is. Fejlesztenek a mesterséges intelligencián, így még élethűbben focizhatunk. 2000 novemberében jön a PS1 verzió, PS2-re pedig – a japán verzió feljavított változata – a gép megjelenése után érkezik. Természetesen PS1-re jön menetrend szerint a minden évben megjelenő EA sport játékok egész sora pld. Nascar, HHL, NFL stb.





LEGACY OF KAIN: SOUL RAVER II DREAMCAST/PLAYSTATION 2

Eidos/Crystal Dynamics





Először tervezték, aztán leállították a Soul Raver II fejlesztését PS-re, így csak DC és PS2 verziók lesznek. A történt ott folytatódik, ahol az előző abba maradt, de most az időben is utaznunk kell, vissza a múltba. A főszereplőnek, Raziel-nek, három időzónát kell átjárnia, hogy megtalálja Kaint. Eljutunk a játék első részébe a Blood Omen-be, ahol ugye Kaint kellett irányítani és bosszút kellett állni a gyilkosain (akinek megvolt a Blood Omen biztosan emlékezik rá). Eljutunk továbbá a Blood Omen és a Soul Raver közötti időbe, ahol – miután az első részben világuralomra törtünk vele – Kain kezdi kiépíteni a hatalmát. Nagyon érdekes lesz tehát a történet, például előfordul amikor két Kain is feltűnik egyszerre, egyik a Soul Raver I-ből a másik a Blood Omen-ből – persze egy és ugyanazon személyről van szó, csak más időből származókról. A játék során 40 féle varázslatot és tulajdonságot vehetünk fel és most is átmehetünk a valóvilágból a szellemvilágba. Mivel 128 bites gépekre készül a program, sokkal több poligont tudnak majd felhasználni így sokkal szebb lesz az összkép. A DC és PS2 verzió 2001 márciusában érkezik.

TOMB RAIDER: CHRONICLES PLAYSTATION/DREAMCAST

Eidos/Core Design

Ez az év sem telhet el Tomb Raider nélkül! Az új rész néhány héttel a negyedik után játszódik, amikor Lara barátai visszaemlékeznek a főhősnő legemlékezetesebb kalandjaira. Ezekben a visszaemlékezésben vehetjük kézbe Lara irányítását. Lesz, hogy a fiatal és lesz, amikor idősebb Larát irányítunk attól függően, hogy régen vagy a közeli múltban történt eseményekre emlékezik valaki. Várhatóan lesznek új mozgások is, a grafikán viszont nem sokat javítanak. A negyedik rész engine-jére fog épülni kicsit feljavítva. PS-re és DC-re is november végén érkezik.

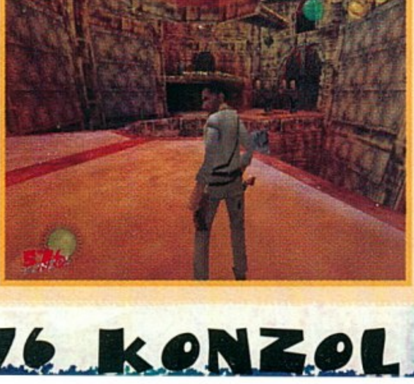




INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE NINTENDO 64

Nintendo/LucasArts

N64-re még nem született Tomb Raider stílusú játék, így itt volt az ideje végre egy ilyen program megjelenésének. Ráadásul nem is akárki a főszereplője az anyagnak, hisz Indiana Jones-ról mintázták Larát annak idején. Egy ügyességi akció kalandjátékra számítsunk, amely 17 fejezeten keresztül tart. A N64-es verzió az ígéretek szerint még a PC-snél is jobb lesz, például magas felbontást is bekapcsolhatunk. 2000 novemberére tervezik a megjelenést.



OGRE BATTLE 64 NINTENDO 64

Atlus

Nagyon jó próbálkozásnak ígérkezik az Ogre Battle 64, ami egy stratégiai RPG lesz – Japánban már ez a harmadik rész. Röviden összefoglalva: 60 órás játék idő, 5 választható szereplő, 50 különféle terep, amin csatázhatunk jellemzik ezt az anyagot. Az OB a PS-es Final Fantasy Tactics-ra hasonlít, tehát a harcok mellett fontos szerep jut a történetnek is. Képesek leszünk hadseregek irányítására is és karaktereinket számtalan különféle tulajdonsággal rendelkező kasztokba sorolhatjuk. Japánban már megjelent, így reménykedjünk, hogy Európába is megérkezik.



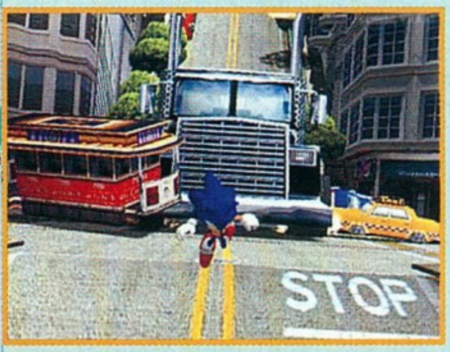


SONIC ADVENTURE 2 DREAMCAST

Sega

A legjobb DC-s platformjátéknak is készül a folytatása. Először csak Japánban akarták kiadni, de aztán belátta a Sega, hogy ez nem lenne szerencsés dolog, így megjelenik Európában is! Rengeteg új pálya, és a Sonic sorozatból eddig megszokott hősök is visszatérnek (pld. Sonic, Tails, Knuckles stb.). Keveset tudni az új Sonic-ról, csak annyit még, hogy 2000 vége felé érkezik Japánba és néhány hónappal ezután Európába is. Állítólag készül egy Crash Team Racig szerű gokartos Sonic is, de ezt a Sega America még nem erősítette meg hivatalosan.

Veres Miki





RAYMAN 2

URAM, ÖNNEK MIÉRT NINCS KARJA?

"Találós kérdés: Mi az? Nincs se karja, se lába, mégis két keze és két lábfeje van. Természetesen Raymanről, az Ubi Soft első számú platformhőséről van szó."

Ugyanezzel a gyengécske bevezetővel kezdtem anno, majd egy éve a Nintendo 64-es Rayman 2: The Great Escape cikket is, és ha az egész cikket behelyettesítenénk, bizony akkor sem nagyon tűnne fel senkinek, hogy nem a PS verzió alapján írtam az ismertetőt, mert a két konverzió között szinte különbség sincs. Azt mondjuk nem tudom, miért tartott az átkonvertálás majd egy évig, és miért pont a PS-en jelent meg utoljára a játék, (még a DC verzió is előbb jött ki, amiről szintén ebben a számban olvashattok) mikor ez a világon a legelterjedtebb platform. De legalább örüljünk neki, PS-re úgyis egyre kevesebb az igényes játék, főleg ebben a kategóriában.

Maga a játék tehát ugyanaz, és ez magával hozta azt is, hogy a története is teljesen megegyezik a N64-esével. Szóval Rayman világát





megtámadja a gonosz, kalózok formájában, és rabszolgasorba akarják hajtani a jónépet. A nagy káosz közben sikerül eljutniuk és felsérteniük a Világ Szívét is, ahonnan mindjárt szét is szóródik 800 Lumz, ezek egyébként a világot összetartó energiának a részei, többféle is van belőlük, majd egy kicsit később még kitérek rájuk. Nem sokkal később Rayman egy barátja segítségével kiszabadul a lebegő kalózhajóról és elindul kalandos útjára, hogy előbb megtalálja Ly-t a tündért, aki segíthet neki ereje visszaszerzésében, majd leszámoljon Razorbreaddel a kalózkapitánnyal. Kár, hogy ezt csak a játék engine-jével prezentálják nekünk, igazán összedobhattak volna egy pofás kis videót.

Az első pálya még csak bemelegítésre jó, és hogy megnyissuk a pályaválasztó köztes térséget a Hall of Doors-t. A későbbiekben itt lehet a pályák között oda-vissza szaladgálni, hiszen lesznek olyan feladatok, amik teljesítéséhez csak egy későbbi szinten kapunk meg valami segítséget esetleg egy új mozgást, és ilyenkor kénytelenek vagyunk, egy már korábban végigvitt szintre újra bekukkantani. Egyébként a pályák is szinte teljesen megegyeznek a másik két változatéval. Persze PS-en a leggyengébb a grafika, de hát ez érthető is, hiszen a három gép közül ez a legöregebb és a leggyengébb hardverrel rendelkező. Persze senki ne ijedjen meg, mert azért itt is nagyon a csúcson van a látvány, és minden elismerésem a készítőké, hogy egy az egyben át tudtak hozni mindent. Igaz a textúrák egy kicsit "bizonytalanabbak", és mintha a vágás is közelebb lenne, de akinek ezzel baja van, az vegyen új gépet magának. Szóval maradt minden a "régiben", és a játék a full 3D ellenére is megőrzött valamit a régi 2D-s formájából, értem ezalatt, hogy felváltva jönnek a nagy 3D-s terepek, ahol kedvünkre mászkálhatunk, és az egy irányba futó "folyosó" szerű részek. Elszórtan lesznek majd olyan pályák is, ahol csak csúszkálni kell, legfőképp a főellenségek előtt. Többek közt azt is a 2D-s változatból hozták át, hogy útközben a bebörtönzött társainkat kell kiszabadítanunk (emlékszem a 2D-s Rayman-ről még a Zolee írt anno). Ők ketrecekben vannak bezárva, és hangos segélykiáltásaik miatt szinte lehetetlen nem észrevenni őket a pályákon. Szóval, ha rájuk bukkanunk, lőjük szét a "börtönüket". Tíz ketrec szétverése után az életerőnk is növekszik egy kicsit. Úgyhogy ez üzletnek sem rossz. Egyébként rajtuk kívül még a Lumzokat kell begyűjtenünk (csillogó, lebegő kis objektumok). Belőlük többfajta is van. A piros az elvesztett energiánkat pótolja. Kékkel csak a víz alatt fogunk találkozni, ezek segítségével juthatunk levegőhöz odalent. A zöldek ellenőrzési pontként szolgálnak, elhalálozásunk után oda tesz vissza a gép, ahol az utolsó ilyet felszedtük. A sárgából összesen 800 darab van és elég kemény munka lesz mindet összeszedni. A lila "szárnyas" Lumz egy karikát





tart maga alatt, ebbe kell belelőni, és a keletkezett energianyaláb segítségével átlendülni a nagyobb szakadékok fölött. Utoljára hagytam az ezüstöt, ebből van a legkevesebb, ahányszor egy ilyet találunk vagy kapunk valakitől, egy-egy új tulajdonságra-mozgásra teszünk szert. Az irányításról most nem írnék, mert nincs sok mozgás, és ami van az sem egy nagy ördöngösség. Persze ez a "nincs sok" is viszonylagos, hiszen Rayman azért egy csomó mozgást tud, pl.: úszni, kapaszkodni, lőni stb., de azért mégsem egy Mario 64 bonyolultságú az irányítás.

Ami azonban különlegessé, különbbé teszi a Rayman-t a többi platform játéktól, az a sok apró alfeladat, használható tárgy, illetve a "barátaink". Merthogy a kaland során, ahogy fedezzük fel a világokat, az ellenfeleken kívül megismerkedhetünk békés szándékú lakosokkal is, akik cserébe, hogy elintézhessük a kalózkapitányt, segítenek nekünk. Ezért aztán elakadni szinte lehetetlen a játékban, mert mindig van valami logikus továbbjutási út, csak jól körbe kell nézelődni, és nem elnyomni az átvezető jeleneteket, mert azok sok mindent megmutatnak többek közt azt is, hogy mit kéne csinálnunk. Ettől lesz egy kicsit "intellektuálisabb" a játék mondjuk egy A Bug's Life-nál. A tárgyaknál általában rá lehet jönni, hogy mire is használhatóak, és ha már kitapasztaltuk, használjuk is bátran őket, sokszor csak ezek segítségével lehet továbbjutni. Szerencsére sikerült megőrizni a hangulatot is, amit főleg a poénosan megalkotott szereplőknek és viselkedésüknek köszönhetünk.

CSIPI M LEE

RAYMAN 2

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP, HOSSZÚ, ÉRDEKES, IZGALMAS, MÁSZKÁLÓS, GYŰJTÖGETŐS STB.
× NÉHA ROSSZ HELYEN VAN AZ OPERATŐR, ÉS EGY PÁR VIDEÓT IS ÖSSZEDOBHATTAK VOLNA MÉG

91%

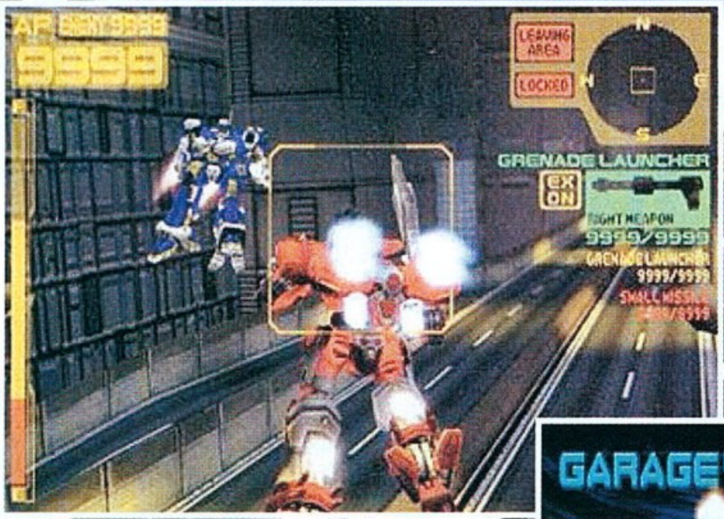
ARMORED CORE 2
MASTERS OF THE ARENA

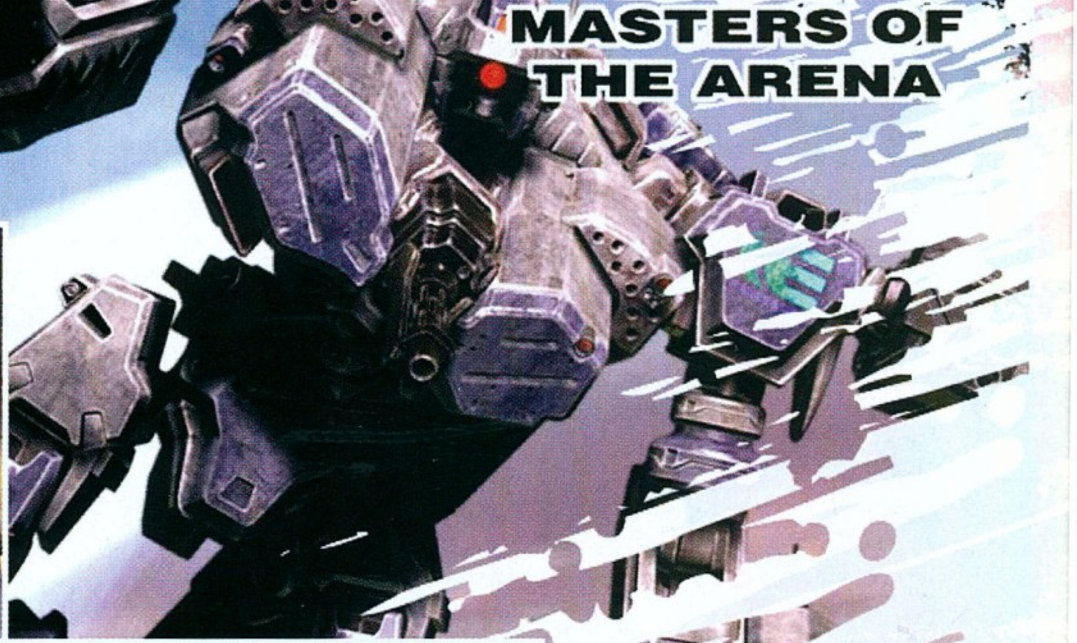
HANYAS ROBOTOT HORDASZ?

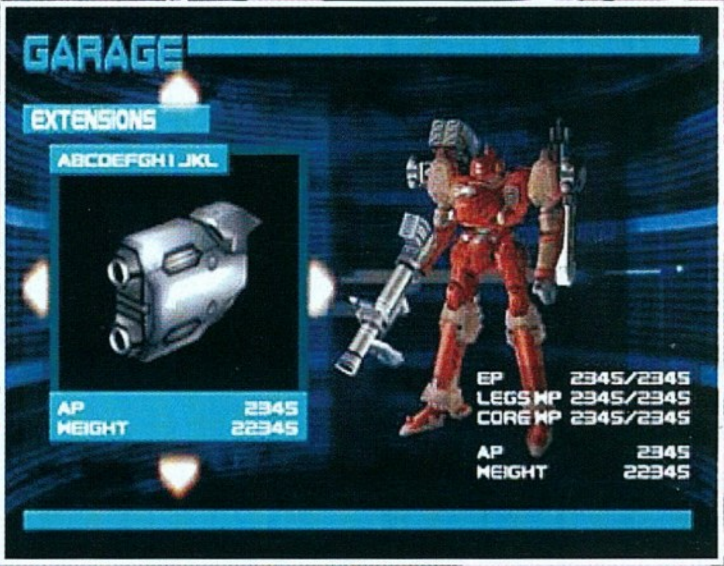
A Mechwarrior szó szerintem vegyes érzéseket kavar az emberekben. Bennem például nem ébresztett túlságosan pozitív hullámokat, főleg mivel sohasem voltam oda a különféle robotok és transformers-ek esztelen harcától. Nos, az Agetec software úgy látta jónak, ha ránk zúdít még egy robot háborút, és azt hitte, hogy ez majd atombombaként fog robbanni a játékpiacon. Azt nem mondanám, hogy sajnos, de mégsem jött be az elképzelésük, mert a Master Of Arena alcímen napvilágot látott játék talán az egyik leggyengébb minőségű produkció lett, az e hónapban beérkezett programok közül. De lássuk, hogy mi az oka, hogy ennyire gyengének találtam a játékot.

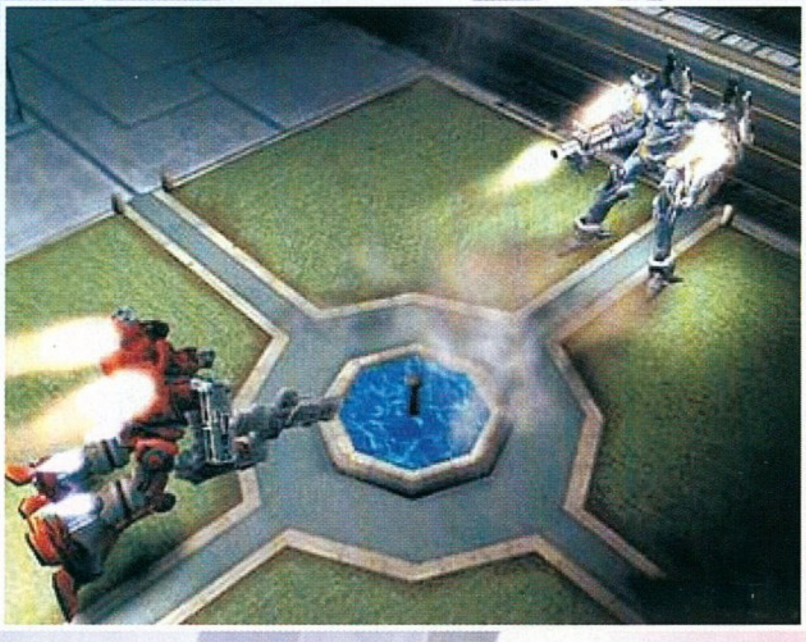
MIKROBOT

Minőségében elég szépnek mondható intróval kezdődik a játék, viszont tartalmilag szinte nulla, amit nyújt. Az ég egy világon semmit nem tudunk meg belőle, sőt még annyit sem. Csak annyit látunk, hogy egy gyárból kijön egy szép nagy robot, kisétál az utcára, körbenéz, meglát egy másik hasonlóan szép robotot és nekiáll ütlegelni. Aztán egyszer csak megfordul és szétcsapja a kamerát is, melyen át mi az egészet szemléljük. Itt a vége, fuss el véle. A menüben találjuk magunkat. Látogassuk meg a beállításokat, mivel rengeteg lehetőségünk lesz. Ez talán a legnagyobb erősége a programnak. Az, hogy a végletekig konfigurálhatók a robotok. Az ütésektől kezdve a mozgásokon át, lecserélhetjük az alkatrészeiket és akár le is festhetjük őket egy másik színre. Ezzel el lehet szórakozni egy darabig, de inkább nézzük, mit is nyújt maga a játékmenet. Két lehetőségünk van, egyik a gép elleni küzdelem, úgynevezett misszió módban. Itt nem más a feladat, mint végig menni a pályákon, agyonlőni mindenkit és teljesíteni a hasonlóan fantáziadús feladatokat. Az érdekesebbik része a dolognak, az egymás elleni küzdelem. Ilyenkor osztott képernyőn nyomulunk, két irányítóval valamelyik haverunk ellen. A képernyő elosztásának elhelyezését szintén módosíthatjuk az options-ben. Kiválaszthatjuk, hogy egymás mellett, vagy egymás alatt helyezkedjen el a két kép. Kitérnék bővebben a kétjátékos módra, mert úgy éreztem, hogy ennek a játéknak ez az igazi érdekessége. Szóval, mielőtt harcba indulnánk, egy szerkesztő képernyőt kapunk, ahol a már említett módon szétbarmolhatjuk a megszerkesztett alap robotmodellt. Lecserélhetjük a páncélt, és minden fontosabb alkatrészt rajta, persze csak akkor, ha szereztünk a meglévőtől eltérő, újabb cuccokat. Ebből a menüből választhatunk pályát is, melyek a legkülönfélébb terepekből tevődnek össze, úgy mint elhagyatott bolygó, barlangrendszer, virtuális pálya stb. Ha ezzel megvolnánk, már kezdődik is a harc. Egy deathmatch arénában találjuk magunkat. A bolygós pálya mérete például nincs korlátozva, ezért elveszettnek érezzük magunkat rajta. Nincsenek falak, nincsen sehol sem egy korlát, mely azt mondja, hogy itt a vége a terepnek. Viszont ha lemegyünk a radar képernyőjéről, akkor figyelmeztet a gép, hogy túl messze kerültünk az ellenféltől, tehát jó lesz, ha visszafordulunk. A pályán összesen ketten tartózkodunk és semmi más dolgunk nem lesz, mint likvidálni a másik figurát. A képernyőn fent terül el az energiaszámláló, ez eléggé sokáig bírja, tehát nem kell attól tartani, hogy két-három bekapott lézer, vagy rakéta után padlót fognánk. Biztos vagyok benne, hogy a készítők az egész engine-t a kétjátékos módra élesítették ki, mivel több olyan mozgástechnikánk is van, amit csak itt tudunk alkalmazni, illetve csak itt lehet őket hatásosan végrehajtani. Ilyen például a jetpack, melyet csak nyitottabb terepeken tudunk használni. A barlangos pályán például találunk, különféle zugokat és köveket melyekre felreppenhetünk és onnan szedhetjük le az ellenfelünket. Az irányítás eléggé egyszerű, csak a gombok kiosztását lesz egy picit nehéz megszokni. Az X-szel tudunk a magasba emelkedni, a jetpack segítségével. Persze csak addig maradhatunk fenn, amíg az üzemanyagunk bírja. Ha ez elfogy tüstént lezuhanunk. Miután földet értünk, elkezd feltöltődni a tartály, tehát pár másodpercen belül újra repülhetünk majd. A Körrel tudunk végrehajtani egy bizonyos öklelés mozdulatot. Ez nagyon hatásos, de csak közelről. Sajnos ez is üzemanyagba kerül, nem nyomhatjuk be egymás után sokszor, szünet nélkül. Viszont szorult helyzetben, sokkal hatásosabb, mint a lézer vagy a célkövetős rakéta. A Háromszöggel tudunk váltani, a már emlegetett rakéta és lézer sugár között, míg a Négyzettel tudunk lőni. Az L1 és R1, az oldalazást szolgálja, így könnyedén kitérhetünk az ellenséges lövegek elől. Az L2 és R2-es gombbal tudunk fel-le nézelődni, így bemérhetjük a célpontot akár egy kráter fenekéről, vagy egy szikla tetejéről is.









VIZUÁLIS HATÁSOK

Ez sajnos a program legnagyobb gyengesége. Igaz, hogy nekem a Scenario mód sem tetszett (vagyis az egyjátékos üzemmód), de a grafika és a hang, olyan mértékben igénytelen, hogy azt már büntetni kellene. A grafikai kidolgozás gyengesége, főleg a kétjátékos küzdelemben látszik siralmasnak, mert ilyenkor a program még tovább butítja a már magában is gyenge minőséget. Való igaz, hogy mindez a sebesség érdekében történik, viszont azt nem hiszem el, hogy ilyen drasztikus mennyiségű butításra lenne szükség. Ha csak az autósjátékokat nézzük, szinte mindenhol találkozunk a többjátékos móddal, sőt N64-en nem ritka a négyjátékos sem. Ezekben a programokban mégsem látjuk, hogy a gép szenvedne megjelenítéssel. Emellett az Armored Core MOTA-ban a hangok szintén rettentően gyengék. Sőt nemcsak a hangok, hanem a zenék is. Én szinte végig úgy játszottam a programmal, hogy a TV-t elnémítottam és inkább betettem egy jó kis CD-t a hifi-be. A hangeffektek leginkább valami elfuserált konyhai edény csapkodására hasonlítanak. Olyanok mikor kiveszem a pizzát a sütőből, megégeti a kezem és nekidobom a falon lógó merőkanalaknak és villáknak. Ehhez tudom hasonlítani, nem találok rá jobb szót, mint azt hogy sz**.

Végeredményben, nem lenne ez olyan rossz játék, ha kihagyták volna az egyjátékos szenvedést az egyhangú pályákon, ahol vacak kis patkány méretű távirányítós autókat kell kergetnünk, továbbá ha a grafikai és zenei minőségét nem fuserálták volna el ennyire. Sajnos túl sok a "ha"...

Endrédy Tibor

ARMORED CORE 2: MASTERS OF THE ARENA

AGETEC SOFTWARE

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	ELMEGY

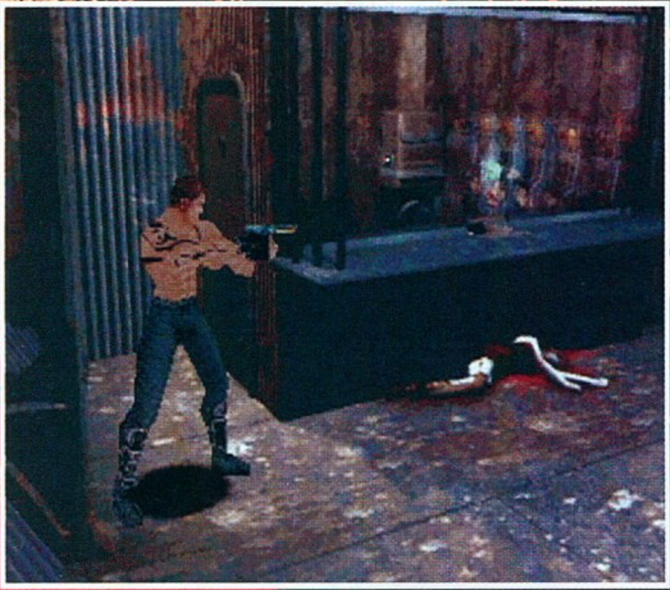
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÉTJÁTÉKOS MÓDBAN JÓL LEHET SZÓRAKOZNI
× GYENGE GRAFIKA ÉS FÁJDALMAS ZENE

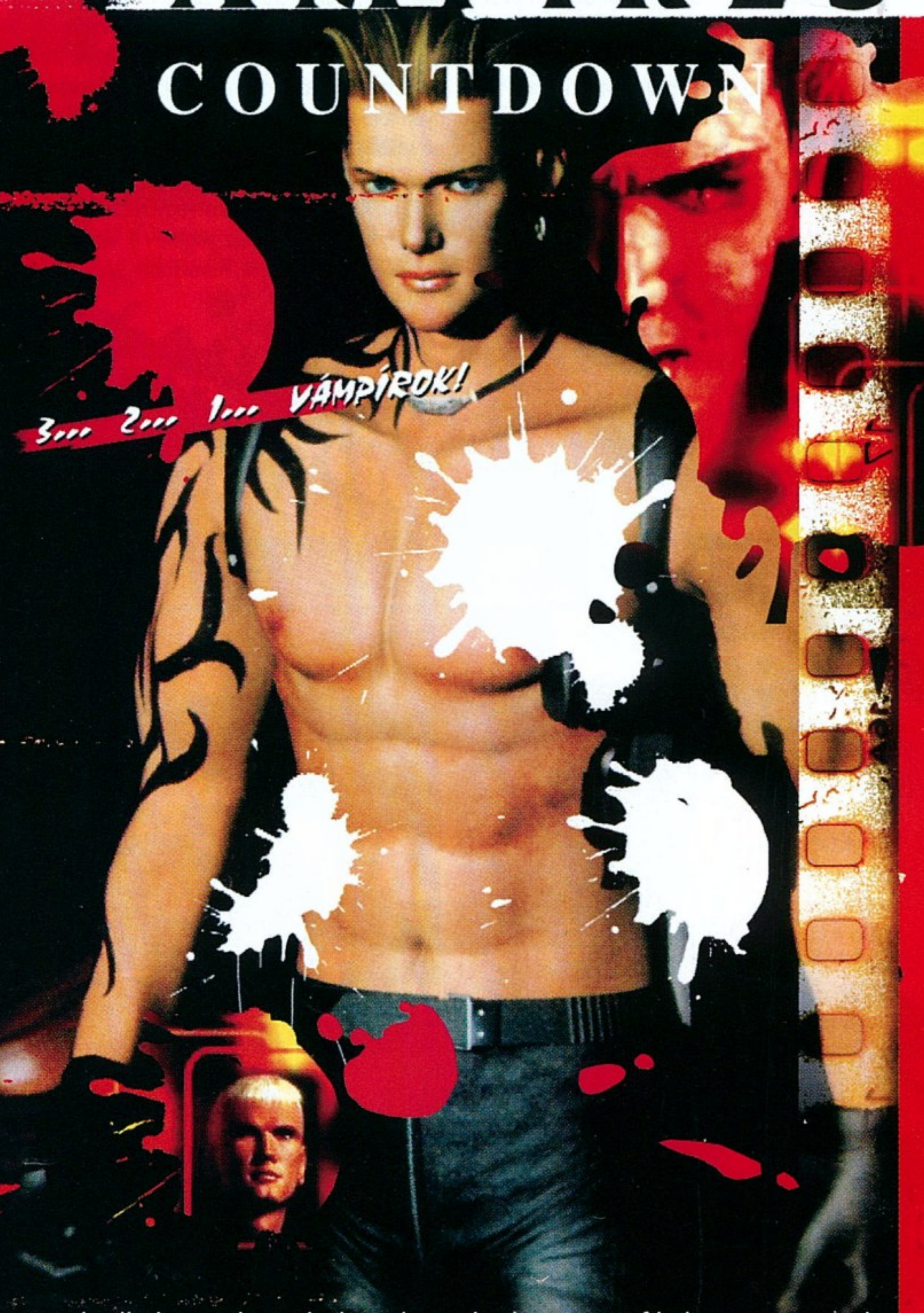
63%

VAMPIRES COUNTDOWN

Szerintem biztosan van olyan ember a földön, aki nem hallott még a vámpír nevezetű lényekről. Nos, az ő kedvükért elmesélem, hogy a vámpírok olyan emberszabású teremtmények, melyek táplálékául



és lételeméül a vér szolgál. Ezek a lények éjszaka élnek teljes életet, a nappalokat sötét zugokban próbálják meg átvészelni. Ha még nem láttál vámpírt, nézz egyszer a szerkesztőségbe lapzárta előtt. A látvány rémisztően hasonlít egy vámpírtanyához. A függönyök és redőnyök behúzva, hogy a fény legkisebb sugara se érhesse a bent tartózkodó egyedek bőrét, különböző monitorok fényénél gubbasztanak, már-már falfehér fejjel a cikkíróknak nevezett vámpíregyedek és egy bizonyos Martin nevű fővámpír egy óriási képernyőjű monitor előtt egy Half-Life nevű eszközzel szívja ki ellenfelei vérét. Ezek az "emberek" egytől egyig közveszélyesek. Ha ebben a bizonyos lapzárta időszakban kiszabadulnának, a szerkesztőség fedőnevű zárkából, kíméletlen pusztítást okoznának városszerte. Szerencsére ezért tartanak zárva ilyenkor az ajtók és az őrök nem, engednek ki senkit és semmit, ami mozog. Nagyon vigyázz magadra, ha a főváros közelében jársz, mert nem tudhatod, mikor csúszik be valamiféle baklövés a főhadiszállásunk védelmében, és mikor szabadul ki egy vérszomjas újságíró. Nem tudod te még, hogy mire képesek ilyenkor ezek a kiéhezett, elvadult lények. Szemük vérben forog a rengeteg játéktesztelléstől és elméjük megroskadt a sok kegyetlenség láttán. Bármire képesek, hogy egy kis újabb tesztelnivalóhoz jussanak. Akár még a kegyetlen cselekedetektől sem riadnak vissza, hiszen agyukban már csak egyféle gondolat létezik "Még tesztelni_ sok játékot". Szóval nagyon vigyázz.



JÖNNEK A VÁMPÍROK

Nehogy azt hidd, hogy az előbb elmesélt történet csak az én agyam szüleménye, hiszen mellettem szól a most tesztelésre kerülő program, a Coundown Vampires is. Sok hasonló, vámpíros sztorit lovagoltak már meg a programozók az évek során. Sok szemszögből csodálhattuk meg, és retteghettünk ezektől a félelmetes szörnyektől. A legújabb vámpíros témájú játék, leginkább a Penge című film nyomdokaira lép és a modern valóságot próbálja eltorzítani, mindenféle vámpírmotívumokkal. A cselekmény napjainkban játszódik, egy népes nagyvárosba, ahol a szórakozóhelyek teli vannak emberekkel, akik bármilyen áron szórakozásra vágynak. Különböző show-kat rendeznek a vendégek kedvére, lézer fények, tűzeffektek, párducbőrbe bújt gogo csajok és még sorolhatnám.



Egyik alkalommal egy baleset következtében óriási tűz lobban a táncos lányok színpadán és megégnek szegénykéim. Mindenki azt hiszi, hogy ez is a show része és csak akkor jönnek rá, hogy valami nem stimmel, mikor a két szénné égett hulla felpattan a padlóról és eltorzult vámpír fejjel beveti magát a tömegbe. Harapnak mindenkit, ahol csak érnek. Óriási pánik tör ki a diszkóban, mindenki menekül amerre lát, egymást tapossák el az emberek, de pillanatok alatt a fél szórakozóhely szörnyé változik. Igen ám, de ekkor jönnek képbe hőseink, akik maximálisan fel vannak készülve a helyzet lekezelésére és a fokhagymás szósszal töltött pisztolyokkal irtani kezdik az átváltozó mutánsokat. Ők azok, az igazi és úgy látszik utánozható vámpírirtók. A főhős pontosan olyan, mint a Penge és Georege Clooney összemixelése az Alkonyattól Pirkadatig című filmben. Egyszóval tökéletesen jellemtelen figura, hiszen mindkét alkotóeleme, nagy volt a maga nemében, viszont így egybegyúrva már csak egy enyhe



után érzetet és szánalmat ébreszt. Persze ez ne vegye el senki kedvét a játéktól, mert ez csak mellékes lesz a harc folyamán.

Miután betöltöttük a játékot, egy olyan hosszúságú intró következik, amilyet régen láttam már konzolos játék elején. Nem csak egy pár képkockányi vágott animot láthatunk, hanem az egész történetet addig a percig, amíg



az irányítást a kezünkbe vehetjük. Tehát miután rányomtunk a Start-ra, nyugodtan dőljünk hátra és élvezzük a mozit. Sajnos a film minősége nem a legjobb, egy az egyben számítógépes renderelt animáció és a szereplőkön ez erősen látszik. Viszont hosszúsága tényleg figyelemre méltó. Sajnos ez a kidolgozásbeli hiányosság a program többi elemére is jellemző, sokszor lesz zavaró a küzdelem során a gyenge kameraállásokból fakadó irányíthatatlanság és a csúnya, fakó színekkel megáldott hátterekből eredő, gyenge minőség érzetet keltő grafika. A hangok és a zenék nálam egy jó közepest érdemelnek. Persze a zenei ízlés itt teljesen mellékes, mert a tesztelő, mindig igyekszik a zene minősége és igényessége alapján megítélni a muzsika színvonalát. Én úgy éreztem, hogy semmi különleges nincs a zenében, sokszor fel sem tűnik, hogy szól. A hangszerelés sem éppen a legigényesebb. A hangokkal pedig több negatív észrevételem is volt. Egyik ezek közül a vérszívás hangja, mely leginkább egy elfuserált kopogásra hasonlít. A fegyverek hangja olyan, mint egy játék vízi pisztolyé, ki tudja, lehet, hogy tényleg az. Nem szeretném egyben rátok zúdítani az összes negatívumot, mert az talán mégsem olyan igazságos a programmal szemben. Ha egyben elolvassátok az összes hibát, talán el is megy a kedvetek a játék kipróbálásától, pedig összességében nem olyan rossz ez. Egy negatívumot viszont muszáj még elmondanom és az pedig az irányítás gyengesége. Ez abból fakad, hogy a figuránk lassan reagál mozdulatainkra, továbbá a rögzített kameraállások is eléggé siralmas látványt nyújtanak. Nem látjuk be rendesen a szobákat és így komoly nehézséget okoz, egy-egy tárgy vagy kapcsoló megtalálása.

Nem csodálom, ha még semmi elképzelésetek nincs a játékmenet mivoltáról, mivel még nem is mondtam róla semmit. Szóval az egész úgy fest, mint egy 3D-s kalandjáték, ahol a kaland elemek eléggé a háttérbe szorultak és a kapcsolók tologatásán és ajtók nyitogatásán kívül, legfőbb teendőnk a szörnyek folyamatos likvidálása. A játék elején egy használhatatlan fokhagyma pisztollyal indulunk, mely csak pár másodpercre tartja távol a vámpírokat, nem képes őket véglegesen elpusztítani. Továbbá az is elég zavaró tud ám lenni, hogy az agyonlőtt, alig kúszó vámpírok sokkal gyorsabban mozognak, mint mi és fél képernyős távolságból is képesek megragadni minket, és vérünket szívni.

SZÚRNAK, SZÍVNAK, HARAPNAK

A különböző pályák kezdése előtt megkapjuk a végrehajtandó feladatot, csak sajnos olyan rövid ideig látszik a kiírás, hogy elolvasni sincsen időnk. Az első pályának az elején nekem annyit sikerült meglátnom, hogy három percem van, hogy kijussak az épületből, mert utána bumm lesz. Nos, azt más nem sikerült kideríteni, hogy mi is kell ahhoz, hogy ki tudjak jutni, merre kell egyáltalán menni, ezért többször újra kellett kezdenem a pályát, hogy végigolvashassam a tanácsokat. Lehet, hogy csak az én Playstationöm ilyen villám gyors és másnál a töltésidő alatt bőven van idő mindenre, de ezt kétlem. Az ellenfelekről jut eszembe, hogy megfigyeltem, miféle vámpír irányzatok terjednek el manapság. Régebben mindenki rettegett a klasszikus Drakula gróföktól, a kastélyban lakó vérszívóktól. Napjainkban, egy átlagos kissrác már meg sem ijed az ilyesmitől, sőt mit több, inkább röhög rajuk egy jót. Ezért fejlődtek tovább a legendák és alakultak ki a szörnyszülött, mutáns vámpírok, akikkel többek között, a fentebb említett Clooney filmben is találkozhatunk. Ezek a lények teljesen átalakulnak, arcuk eltorzul, valóságos hárpiákká változnak. Ez már megfelel egy mai gyerek elképzeléseinek, ettől sokkal jobban meg lehet ám ijedni. Képzeld csak el, hogy otthon, nem gondolva semmire lehajtod a fejed kedvenc kispárnádra, ahogyan azt én is teszem minden éjjel, miközben a másik szobában a család többi tagja már megkezdte az átváltozást. Bőrük színe megváltozik, fogaik kiélesednek... na jó ezt inkább hagyjuk, mert még és sem fogok tudni elaludni az este. Arról nem is beszélve, hogy nem tudhatom, mikor tör rám a Veres Miki egy tőrrel a kezében, a szerkesztőségben. Szóval ezt a fantasztikus, szörnyesdi vonalat viszi tovább ez a játék is. Ennek megfelelően az ellenfelek egytől-egyig, ilyen elvetemült monszterek. Támadási repertoárjuk azonban kimerül a zombi féle mozgásban, csak annak kb. a háromszorosára gyorsított verziót kell elképzelni. Odatámolyognak és elkezdik szívni a vérünket. Legjobb védekezési mód ellenük, egy lépcsőre vagy emelvényre való felfutás, mert annyi eszük már nincs, hogy oda is utánunk jöjjenek. Csak kalimpálóznak és hadonásznak, de elérni már nem tudnak. Ennyit a mesterséges intelligenciáról.



Sajnos minden vámpír vérvonalam ellenére, csalódtam a programban, hiszen nem nyújtja azt a hangulatot és minőséget, amit elvárna az ember egy ilyen stílusú játéktól. A vámpíros téma a mai napig az egyik legjobban kivitelezhető ötlet, csak egyszer valaki nek komolyan kéne vennie és nem elbakizni olyan apróságokkal, mint ahogyan azt itt tették. Nem mondom azt, hogy kritikán aluli a Coundown Vampires, mert el lehet játszogatni vele és talán még bele is tudja élni magát az ember, de ennél én jóval többet vártam.

Endrédy Tibor



COUNTDOWN VAMPIRES

BANDAI CO

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	ELMEGY

1 JÁTÉKOS

1 MEMÓRIABLOKK

ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A VÁMPÍROS TÉMA MÁR MAGÁBAN IS MEGÉRDEMEL EGY PLUSZT NÁLAM

× SAJNOS A MEGVALÓSÍTÁSA NEM A LEGJOBB

68%



Egy atomfizika órán Peter Parker egyetemi hallgatót megmart egy pók, melyet előzőleg radioaktív sugárzás ért. A könyvmoly Peter hamarosan megdöbbenve tapasztalta, hogy póktulajdonságokra tett szert... Ereje megtízszereződött, képessé vált megtapadni bármilyen felületen... Pókemberré vált...

És ő lett a legemberibb szuperhős: a Csodálatos Pókember.

Több mint tíz éve, ha jól emlékszem 1989 májusában olvashattak először egy hasonló bevezetőt, azok, akik megvásárolták az első Magyarországon kiadott, teljesen magyar nyelvű Pókember képregény-füzetet. (Előtte folyton a bolhára kellett kijárni holland nyelvű képregényekért, amiket a nyomdából loptak a dolgozók). Az se ma volt épp, ezt az is hűen tükrözi, hogy a maga 34 színes oldalával mindössze 38 Ft-ba került akkoriban egy ilyen képregény. Az eltelt 11 év alatt aztán sok minden történt, szinte az összes normális füzet megszűnt (köztük a Pókember is), köszönhetően a köcsög amerikai kiadónak, akik úgymond "megnégyszerezték" a jogdíjak összegét. Ezt úgy sikerült elérniük, hogy kezdetben a környező három ország és mi közösen fizettünk a kiadási jogokért, és egymástól vettük át a történeteket, aztán az amerikaiak gondoltak egyet és különválasztották a négy országot, hogy mindannyian fizessük ki a teljes jogdíjat. Ezt a többletköltséget pedig a kis magyar piac már nem bírta elviselni, a lap pedig veszteségessé vált. Ezért most külön köszönetet mondanék a Marvel-nek. Kösz és @*$%#&*§ meg magatokat!

Na jó, nem ontom tovább a szót meg a nosztalgiásából is elég volt, foglalkozzunk inkább azzal, amivel kéne, a most kiadott Pókember játékkal. Ahhoz képest, hogy Amerikában még mindig nagyon sikeresek (meg egy csomó más országban is) a Pókember képregények, az USA-ban, pl.: havi 5-8 füzet jelenik, elég későn került sor a szuperhős kalandjainak megjátékosítására. Speciel, ha jól emlékeszem utoljára C64-en játszottam pókemberes játékkal, PS-en idáig csak a Marvel Vs Capcom sorozatban láttam feltűnni Peter-t. Azt szerintem már mindenki tudja, hogy a játékot a Neversoft készítette, és hogy a Tony Hawk 2-nek a grafikus motorját használták fel hozzá. Épp ezért gyakran fogtok majd találkozni New York felhőkarcolói közt hálóhintázva, Neversoft vagy Tony Hawk 2 transzparensekkel.

HÁLÓPATRONT TÖLTS

Az első dolog, amitől dobtam egy hátast, hogy a START képernyőn a 70-es években vetített klasszikus Pókember rajzfilm zenéjét hallgathatjuk meg újból, de az egészet bombasztikusan keverte meg az APOLLO 440, de valami beszarás módon. (Apám, és ha arra gondolok, hogy valamelyik videokazettámon még van két rész a rajzfilmből! Kedvem lenne megkeresni őket.) Egyébként szinte a játék teljes zenei anyagáért az APOLLO 440 a felelős, és baromi jóra sikerült. Emlékeztek, pl. arra a részre a Ponyvaregényben, amikor a Travolta belövi magát? Na, a főmenü alatt ahhoz hasonló zene megy és valami eszméletlen.

Kezdő Pókembereknek figyelmébe ajánlanám a gyakorlás opciót (TRAINING). Ezen belül ötféleképpen tehetjük próbára a frissen szerzett szuperképességeinket.



TIME ATTACK: a feladat, hogy adott idő alatt, minél több ellenfelet kicsinálj.

SURVIVAL MODE: nincs időlimit, minél több rosszfiút kell leverni egy energiacsíkkal, megjegyzem itt már sokkal keményebbek az ellenfelek.

SPEED TRAINING: a hálóhintázási képességedet teheted próbára, juss el minél hamarabb a megadott háztetőre.

TARGET PRACTICE: ez egy jópofa tréning, ahogy haladsz a terepen bábuk jelennek meg, és őket kell a hálóvetőddel eltalálni. Egy csomó ismert szuperbűnöző feltűnik majd, de vigyázz, mert a civilek vagy a "jók" kilövéséért pontlevonás jár.

ITEM COLLECTION: itt szintén gyorsnak kell lenned, egyébként "pókérméket" kell összegyűjteni. Az elért eredményeket a RECORDS-nál nézheted meg.

Ha már minden flottul megy, és végre tényleg játszani akarsz, ezt a NEW GAME-nél teheted meg. Összesen négy különböző nehézségi fokozatot próbálhatsz ki, itt érdemes megemlíteni, hogy a KID MODE-ban egy sokkal egyszerűbb irányítási rendszerrel játszhatsz, mint a másik háromban, de erre majd még visszatérek. Egyébként a nehézségi fokozatok csak apróságokban különböznek egymástól. Minél nehezebben játszunk, annál több az akadály, erősebbek az ellenfelek és a felvehető extra cuccok száma is kevesebb.

A történet egy tudományos bemutatón kezdődik, amikor is Pókember meglép Dr. Ottó Octavius (aki egyébként szintén kettős életet él, ő ugyanis Pókember egyik legrégibb ellenfele) találmányával, ez már csak azért is meglepő, mert Peter Parker az igazi Pókember, éppenséggel a nézők között van. Vajon ki az, aki hősünk személyiségét bitorolja? A történet egyébként a régi klasszikusabb füzetekre emlékezett, azokra volt jellemző, hogy a főgonoszok megpróbálják valami nagyszabású tervvel leigázni a világot, vagy jobb esetben mondjuk csak New York-ot. Ez utóbbira készül most Dr. Oktopusz is, aki szövetkezett a kíméletlen tömeggyilkos és elmebeteg Cletus Casady-vel, azaz a Vérontóval. Erről mondjuk kezdetben még mit sem sejt hősünk, és egy szokványos bankrablás megakadályozásával kezdődik a történet.

Itt mentem le megint hídba, mert a pályák elején a történéseket személyesen Stan Lee (a névrokonom, haha) kommentálja, aki többek közt Pókember és még számos más Marvel hős megalkotója is volt, és kb. annyit tett a képregény-iparért, mint Árpád fejedelem a honfoglalásért. Egyébként minden pálya elején lesz valamilyen bevezető vagy videó, de a szintek közben is rengeteg a közjáték, amiken a történet alakulását követhetjük nyomon. Ezeket és a videókat a GALLERY menüpont alatt nézheted meg újból. A pályákat három főbb típusra oszthatjuk. Vannak, amikor hálóhintázni kell, ami egyébként fantasztikusan jól lett kivitelezve, tökéletesen átadja a képregényből ismert érzést, ezeken általában el kell jutni a város egyik részéből a másikba. Később lesz majd olyan pálya is, ahol a rendőrségi helikopterek elől kell menekülni a háztetőkön, az egyiken pedig Venom-ot is üldözőbe vehetjük. A PS korlátjait figyelembe véve nagyon jól sikerült lemodellezni a toronyházakat, még ha a behintázható terület nem is túl nagy és általában adott útvonalat kell követni. A lényeg, hogy az érzés átjön, a hihetetlen magasságoktól és mélységektől néha tényleg elállt a lélegzetem. Aztán vannak a "Tomb Raider" szerű pályák, ahol a különböző helyszíneken (csatornák, felhőkarcolók belseje, bank) feladatokat kell teljesíteni, mászkálni, meg jól összeverni a rosszfiúkat. Ezeken egyébként a szokásos dolgokkal fogunk találkozni, kapcsolókat kell aktiválni, néha civileket kell megmenteni, ajtókat kinyitni, egyszóval megtalálni a pálya végét. Persze ezek bonyolultsága össze sem hasonlítható a TR-rel, minden sokkal egyszerűbben megoldható, viszont több rajtuk a bunyó. Olyan igazán nagyon el sem lehet akadni, amikor már semmi épkézláb nem jut eszedbe – a képregényhez hasonlóan – a szellőzőjáratok mindig használhatóak, csak keresd meg a földre esett rácsokat. A harmadik csoportba tartoznak a főellenségekkel való összecsapások. A főgonoszokat általában soha nem izomból kell legyőzni, hanem ésszel. A felsoroltakon kívül persze lesz még egy-két pálya, ami kilóg a sorból, mint például amikor a New York-i földalatti tetején száguldozva aprítod a gyikembereket, vagy amikor egy lifttel ereszkedsz alá a pincébe. A legnehezebben talán a falmászást lehetett megoldani, hiszen milyen lenne egy Pókember, aki nem képes bármilyen felületen megtapadni. Szerencsére a Neversoft emberei ezt az akadályt is biztosan vették. Sikerült nekik egy olyan rendszert kódolniuk, mely segítségével Pókfejünk képessé vált arra, hogy tökéletesen bemutassa mindazt 3D-ben, amit idáig csak a képregények 2D-s világából ismerhettünk. Nagyon babán néz ki, ahogy kiosztasz két nagy maflást, majd felugrasz a plafonra, tovalibbensz, újból lekeversz két nagy pofont, végigmászol a falakon, majd behálózol valakit. Az is nagy

segítség, hogy az útban lévő tereptárgyak, vagy ha a helyzet megkívánja, akár a plafon és a falak is áttetszővé válnak, a könnyebb eligazodás érdekében. Ezzel szemben viszont a kamerakezelés botrányosan csapnivaló, az operatőr általában rossz helyen van és egyszerűen képtelen normálisan követni a mozgásunkat. Néha több másodpercet is várni kell, hogy a nézet az akcióhoz igazodjon, és ez sokszor frusztráló helyzetbe hozhat minket. Ütnénk ugyan az ellenfelet, csak épp nem látjuk. Valószínű ezt a hivatásos tesztelők is szóvá tehették, ezért beépítettek egy "ellenféljelzőt" a játékba, ami abba merül ki, hogy a látószögünkből kieső rosszarcúak elhelyezkedését vörös háromszögek jelzik nekünk. Talán jobb lett volna, ha inkább a kameramant cserélik le. Egyébként bűnöző hajlamú egyénekből elég kevés fajta található a játékban, vannak a nagydarab kopasz henteslegények, a bankrablók, gyíkemberek, a félreinformált rendőrök és az elszabadult szimbióták, és ezzel szinte mind fel is soroltam. Ja, és vannak még a főellenségek is. Közülük mindjárt az első a Skorpió, azaz Mac Gargan, akiből az egyik híres New York-i napilap a Daily Bugle főszerkesztője, Jonah J Jameson (kinek a stílusa nagyban hasonlít az én főnökömére) jóvoltából vált szuperbűnözővé, meg félőrültté, igazi klasszikus ez a pali. Kétszer megküzdünk majd Venom-mal is, aki civilben Eddie Brock és Peter-höz hasonlóan szintén a tömegtájékoztatásnál dolgozott, ám Pókember miatt (aki egyébként vétlen volt az ügyben) elvesztette szakmai megbecsülését, és ezért betegesen gyűlöli hősünket. Ha hozzátesszük hogy egy idegen bolygóról származó lénnyel él szimbiózisban, aki szintén gyűlöli a Pókembert, és ketten együtt sokkal erősebbek nála, akkor már igencsak veszélyes ellenfélről van szó. A képregény oldalain nem is tudott soha ilyen könnyen megszabadulni tőlük. Még nála is veszélyesebb és őrültebb azonban a Vérontó, akin szintén egy szimbióta élősködik, méghozzá Eddie árnyékának a "gyermeke". Vérontót igazán gyilkossá gazdája Casady sötét és elborult elméje teszi, akinek megbomlott agyát csak az ölés utáni vágyakozás tölti ki, ok nélkül mészárolja az embereket. Egyébként talán pont a kegyetlensége miatt az egyik legkedveltebb Pókember ellenség. Az tuti, hogy a képregényben nem lehetett volna ilyen könnyen elintézni. Itt van még Dr Oktopusz is, aki gyakorló skizofrén és csak akkor veszélyes, ha elméjén a bűnöző énje veszi át a hatalmat, egyébként, betegesen retteg Pókembertől. A játékban most épp nagyszabású terveket szövöget a New York-i városkép elcsúfításáról. Rajtuk kívül is van még három főellenség, kettő közülük szinte csak statisztaszerepet kapott: ők a Rínó és a Mysterio. A harmadik exkluzív, és csak ebben a játékban látható, mégpedig a Vérontó-Oktopusz, amikor ugyanis a játék végén kiütjük Vérontót, a szimbióta rátelepszik szegény dokira. Természetesen nem csak ellenségekkel találkozhatunk, hanem feltűnnek, ugyan csak rövid ideig, a hivatásos "jók" is, mint például a Fáklya, a Fenegyerek, a Megtorló, a Fekete Macska és a csinos szupermodell Mary Jane is szerepel a játékban, aki egyébként Peter felesége. Mondjuk, a karaktereket legalább a videókban kidolgozhatták volna rendesen, elég bénán néz ki, hogy mindenkinek ugyanolyan ökölbeszorított keze van. Meg May nénit is hiányoltam, meg szívesen bementem volna a Hírharsona szerkesztőségébe információkat gyűjteni, meg még egy csomó dolog van, amit én beraktam volna a játékba, például, hogy a bunyók előtt fel lehetne ragasztani a fényképezőgépet, ami aztán végig kattog, és elő lehetne hívni a filmet. Aztán a legjobb képek bekerülhettek volna a családi fotóalbumba. Bár lehet, hogy ezt csak az elvakult rajongó mondatja velem. Talán majd legközelebb. Az viszont kifejezetten kellemes, hogy mindenki beszél, még a civilek is lelkesen hálálkodnak, ha megmentjük őket. De a képregényhez hasonlóan Peter is poénokkal szórakoztatja magát a bunyók közben. **(Én láttam még Amerika Kapitányt és a Tűzembert is, a Punisherről nem is beszélve...Martin)**







A SZUPERKÉPESSÉGEINK

Az iránygombokkal közlekedhetünk, az X az ugrás, a Négyzettel üthetünk, a Körrel pedig rúgni tudunk. A Négyzettel egyébként a bútorokat és a különböző tereptárgyakat is fel lehet venni a földről, majd ugyanezt nyomva szépen hozzá lehet vágni az ellenfelekhez. Ugyanezzel lehet a kapcsolókat és a karokat is aktiválni. A Háromszög a hálóvetőnk. Egyébként a hálóval is lehet kapcsolókat kapcsolgatni. A Háromszög+Előrével hálólabdát lőhetsz, a Háromszög+Jobbrával hálópajzsot generálhatsz magad köré, a Háromszög+Balrával hálóöklöket növeszthetsz, ezzel nagyobbat tudsz ütni. A Háromszög+Le egy érdekes mozgás, ilyenkor a bal kezünkből vetjük a hálót, majd magunkhoz rántjuk az ellenfelet, hogy a jobbunkkal egy bázikus pofont helyezzünk el az orcáján, hogy aztán jó messzire szálljon. A képregényben ez volt az egyik kedvenc ütésfajtám. El is lehet kapni a bűnözőket, méghozzá kétféleképpen, az egyik Háromszög+Kör, utána nyomogassuk a Kört, és a rosszfiú kap egy nagy rúgást a farába. A másik a Háromszög+Négyzet, a Négyzet nyomkodásának hatására Pókember felugrik az áldozatának a nyakába és elkezdi püfölni az ellenfelét. Ez tök látványos, általában a Vész és a Zöld Manót alázta így. Mondjuk őket is hiányoltam a játékból. Az R1-gyel a plafonra lőhetjük ki a hálót, az R2-vel pedig előrefelé, többek közt a hálóhintázáshoz is ez kell. Az L1-gyel lehet körbenézelődni, a célkereszt segítségével könnyen bemérhetjük, hogy hova vessük ki a hálónkat (csak oda tudjuk, ahol a kereszt zöldre változik). Az irányítás tehát ennyi, de nekem még van egy kedvenc mozdulatom, amikor is nem nyúlunk a joyhoz, Pókember a levegőben lógva elalszik, és jó hangosan horkol. Mint már az elején említettem, ha Kid, azaz kölyök módban indítjuk a játékot, valamivel egyszerűbb irányítást kapunk. Például a hálóhintázáshoz az ugrás után nem az R2-őt kell lenyomni, hanem még egyszer az X-et. Arra azért nem árt odafigyelni, hogy a hálónk nem végtelen, bár hálópatront elvétve találni lehet a pályákon is, kék pókformájú ikonok jelképében. Később aztán lesznek majd speciális patronok is, ezeket a szimbióták ellen kell használni. Két fontosabb dolog van még. Az első a pókösztönünk, ez előre jelzi nekünk a veszélyt, nagyon hasznos kis tulajdonság, a másik a pókiránytű, ezt a szabadban tudjuk használni, az eltévedések kikerülésének céljából. A szinteken egyébként energiatöltőket is lehet felszedni, ezek a "keresztes pókok".



A BEHOZHATÓ BÓNUSZOK

Ezekből aztán jó sok van. A játékban el van rejtve 32 darab klasszikusnak számító képregény borító. Mindet megtalálni nem kis dolog, azt tudom tanácsolni, hogy mindent jól másszatok körbe, és az összes felvehető tereptárgy alá nézzetek be. Vannak olyanok is, amik csak akkor jelennek meg, ha egy bizonyos szobában az összes tereptárgyat széttörted már, (például amikor a Skorpióval vagy a Rínóval harcolsz). Ha megvan az összes, a játék végén kapsz egy új ruhát. A különböző ruhákat is elég kemény behozni, van, amelyikért elég csak legyűrni az egyik főellenséget, de a Quick Change Spidey-ért pl. 10000 pontot kell elérni a gyakorlásban, egy másikért meg végig kell vinni a játékot Hard fokozaton. Van egyetlen egy ruha, amit nem lehet a trénerrel behozni, ez pedig az, amiben akkor parádézott Peter, amikor a Fantasztikus Négyes először szabadította meg a szimbiótától, a csalásoknál írjátok be, hogy: AMZBGMAN, higgyétek el, megéri. A galériában egyébként az összes átvezető jelenet és a videók is tárolódnak, itt nézheted meg egyébként a játék főszereplőit is. Az értékelés előtt már csak egyetlen dologról kel írnom, de ezt semmiképp sem hagynám ki, ez pedig a "What if?" mód. Ez magyarul kb. annyit tesz, hogy "mi lett volna, ha?". Amerikában ez egy híres sorozat, melyben a készítők tényleg szabadjára engedhetik a fantáziájukat, mert olyan történeteket mesélnek el, amikben eljátszadoznak a gondolattal, hogy mi lett volna, ha például nem Peter-t hanem May nénit marja meg a pók és belőle lesz szuperhős stb. Ez akkor jön be, ha már egyszer végigvittük a játékot. Ebben a módban érdemes még egyszer nekifogni az egésznek, mert egy csomó kis kiegészítéssel bővülnek ki a pályák. Példának okáért rögtön az első szinten megszólal a Szemlélő, és a Fáklyával is beszélhetünk az F4 épület tetején, ahol egyébként egy borító is van, de a bankban maga Pókember kezd el diszkózni.

Én, mint rajongó mit is mondhatnék? Nekem tetszett! Az operatőrön kívül minden más a helyén van, a látvány kétségkívül egyedülálló, a zenék, és a hangok bombasztikusak, az akció pedig pörgő. Én mondjuk sok mindent hiányoltam, de tegyük hozzá, hogy a Marvel Univerzum olyan hatalmas, hogy nem is lehette volna Pókember több, mint harmincéves pályafutásának minden mozzanatát belezsúfolni egy játékba. Van néhány gikszer is benne, ami kicsit nagyon másképp történt, mint a képregényben, de ez csak a fanatikusoknak fog feltűnni. Egy nagy gondom volt még vele, hogy nagyon rövid, fél nap alatt végigjátszható. Az is igaz viszont, hogy nagyon élvezetes is, és méltán pályázhat az "Év Játéka" címére.

CSIPI M LEE

SPIDERMAN

ACTIVISION

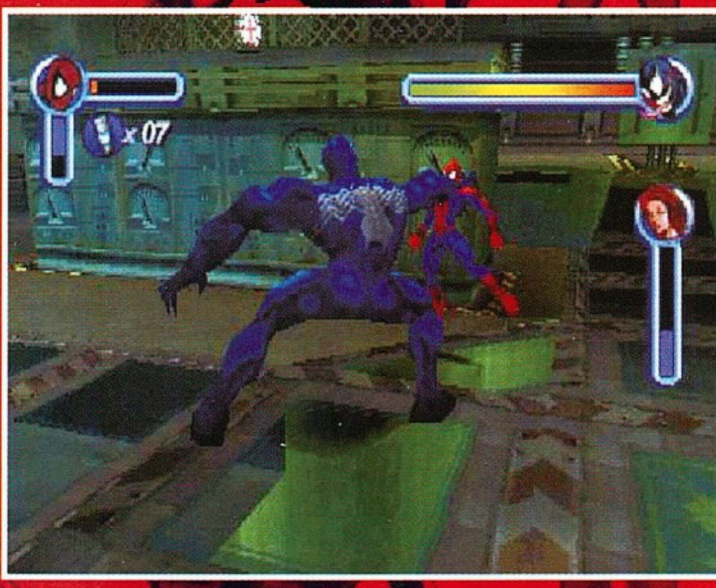
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HATALMAS A HANGULAT, SOK MINDENT BELE TETTEK A JÁTÉKBA

× NEKEM TÚL RÖVID VOLT, A KAMERAKEZELÉS GYENGE

97%



Amikor Walt Disney a harmincas évek elején elhatározta, hogy ő pedig elkészít egy egészestés rajzfilmet, bizony sokan hülyének nézték! Eladta a házát, kölcsönöket vett fel és 3 év alatt összehozta a Hófehérke és a hét törpe c. filmjét. A látványelemek és hanghatások mai szemmel, már bizony gyengécskének tűnhetnek, ám akkoriban a csúcstechnológia jellemezte a Disney-filmek egész hadát. A történetet mindenki ismeri. Mr. Disney felépített 4 Disneyland-et, elkészített kismillió rajzfilmet és érdekes módon mindvégig, szinte minden filmje kasszasiker lett. Nem csoda hát, hogy ha meghallja valaki a "Disney" szót, azonnal biztos lehet a sikerben és minőségben. Szerencsére a szórakoztatóiparnak bármely ágazatát nézzük,



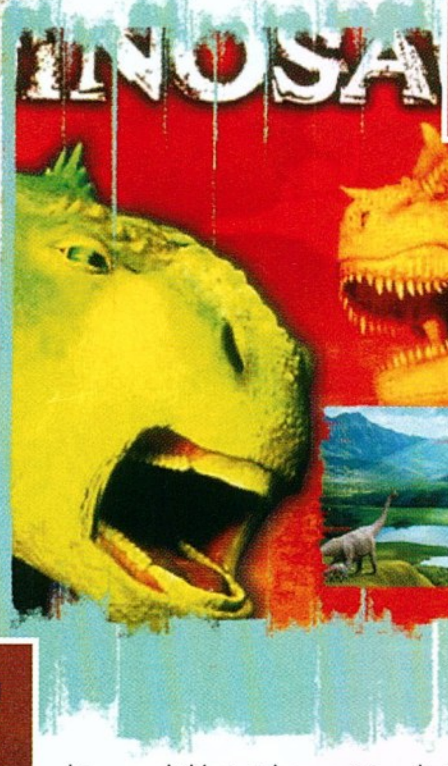
ez a minőség megmarad, így a Disney Interactive is jó névnek számít a szakmában, még akkor is, ha sokszor éri őket az a kritika, hogy csupán gyermekeknek készülnek a játékaik. Így hirtelen visszagondolva én nem nagyon emlékszem olyan PS játékra, ami rossz, vagy esetleg ronda lett volna. Nekem az " Egy Bogár Élete" egyenesen a kedvenceim közé tartozik, de ha jobban visszaszaladunk az időben és mondjuk a Sega-piacon nézelődünk, beleakadunk az Aladdin-ba, ami szerintem a maga idejében egy felülmúlhatatlanul hangulatos és ötletes játék volt. Ahogy a rajzfilmeket, a játékokat is egy nagyon kemény szűrőn "húzzák át" a Disney emberei, így a léc alatt sohasem kerül piacra program.

Különösen érzékenyen kellett figyelni a Dinosaurra, hiszen a film, amiből készült a játék, ismét egy új dimenziót nyitott meg a mozivászon világában, így a játéknak is ennek megfelelően kellett "emelni" a lécet, az eddig megszokott rajzfilm-adaptációkhoz képest. Sikerült is. Nemcsak tartalmasabb, mint eddigi elődei, de némileg nehezebb és több alternatívát ajánl fel egy-egy feladat megoldására, így a kötetlenség benyomását kelti, minden küldetésnél. Az egyetlen hiba a Diseny Interactive játékaiban, az intró, hiszen egyszerűen a filmből digizik be a kellő jelenetet és ennek köszönhetően gyakorlatilag semmi újdonságot, vagy érdekességet nem látunk a bevezetőfilmekben. Persze, ennél a játéknál azért érdemes egy pillantást vetni az intróra, mert még nem mutatták be a filmet kis országunkban, így lélegzetelállító látvány lesz mindenkinek, aki el tud vonatkoztatni attól a ténytől, hogy számítógépes animáció az egész.

Visszatérve a játékhoz, a menürendszer egyszerű, hangulatos és szép. Macerálós és oktondi szülők ellen sikerült a készítőknek beiktatni egy enciklopédiát a játékba, amivel ki lehet védeni, ha este rátok nyitna atyátok a szokásos kérdéssel, miszerint " ...és hogy állsz a leckével?". Erre jöhet majd az egyszerű válsz: "Jól, épp történelmet tanulok.". Az enciklopédiában



gyakorlatilag végignézhetjük a legfontosabb dinoszauruszokat és sok érdekességet olvashatunk róluk. Ezek gyakorlatilag egytől egyig szerepelnek a játékban is, így azért is jó, mert némi lexikális tudást is magunkba szívunk az önfeledt szórakozás alatt (tiszta Xénia-Láz, nem?!?). A játékban a megszokott módon kitűzött célokat, küldetéseket kell végigcsinálnunk. Ezt 144 millió évre visszamenőleg kell megtennünk követve a film történetét. Nem akarok sokat elárulni, pontosan amiatt, mert még nem láthatta senki a filmet, de talán annyit kifecseghetek, hogy egy hatalmas meteorit mindent elpusztít a földön, és az állatoknak csak elenyésző százaléka marad életben, köztük a mi kis hőseink, névlegesen (a tiszta Mézga) Aladar a dinó, Flia a madár (vagy valami hasonló) és személyes kedvencem Zini a majom. Ők hárman alkotják a csapatot, a kezdetekben, de persze a későbbiekben ez változik a külső eseményektől és ügyességünktől függően. Velük egyenként is nekiláthatunk megszerezni pályánként a kívánt dolgokat, de egy fa tetejére természetesen nem tud majd a dinó felmászni, csak Zini a majom. Ugyanígy egy folyón csak Flia-tud átrepülni vagy Aladar átgázolni. Magyarul: összevonva kell egyesíteni erőinket, és együtt járni az elején még szép, majd a meteorit becsapódás után már ronda földet. Persze bármikor különválhatunk, de a Raptorokkal és a krokodil-alkatú húsevőkkel szemben csak egységes erővel tudjuk felvenni a küzdelmet. A játékban igencsak sérülékenyek lettek a szereplők, így próbáljatok a lehető legtöbbet menteni. Ezt mindig a monolitoknál tehetitek meg pályánként. Tulajdonképpen a küldetéseinket egy 3D-s világban kell teljesítenünk, amit egy kicsit madártávlatból látunk majd. A kezdetekben még elég gyengécskék vagyunk, de idővel mindenki megnő, és ha elég ételt szedünk össze nekik, bizony ijesztő állatokká válnak a játék kétharmadára. Ha valamit összeszedünk a SELECT-gomb megnyomásával eldönthetjük, hogy épp kinek adjuk oda a "bandából". Egyébként ha már a kezelésnél tartunk, nagyon egyszerű és könnyen megszokható, ráadásul minden fontosabb esemény előtt a gép leírja, hogy mit kell tennünk és megmutatja, hogy melyik gombokat használjuk ehhez. Ha mégis megakadnátok a játékban,





akkor a Mission Objective pontban még egyszer "átvehetitek", hogy mit is kéne tenni. Nem maradhat ki a játékból a jól megszokott Disney-féle bonusz pálya sem. A játék mindenbe





követi a jól bevált hagyományokat, mégis a több főszereplőnek köszönhetően, az embernek olyan érzése támad, mintha sokkal nyitottabb lenne egy-egy küldetés. A hangulattal természetesen nem lesz gond sehol, remekül átjönnek a hangok, látványok és grafikai megoldások. Szép és (a Disney-től megszokott módon) megfelelően színes lett a képi világ, még akkor is, ha ezt egy meteorit a játék szerint lerombolta. Ez tipikusan az a játék, amit igazából mindenkinek ajánlanék, ám a józan eszem mégis azt sugallja, hogy akármennyire multigenerációs ez az egész Disney birodalom, akadnak olyan dolgok, melyek a minőségtől és színvonaltól függően hosszú távon csak a 17 és az alatti embereket fogják megmozgatni. Hangsúlyozom: a játék remek, ötletes, színvonalas, ám egy idő után már nekem kicsit unalmassá vált újra és újra nekiállni gyümölcsöket gyűjtögetni és lecsapkodni a krokodilokat.

Adam

DINOSAUR

DISNEY INTERACTIVE

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYITÓ (DUAL SHOCK)

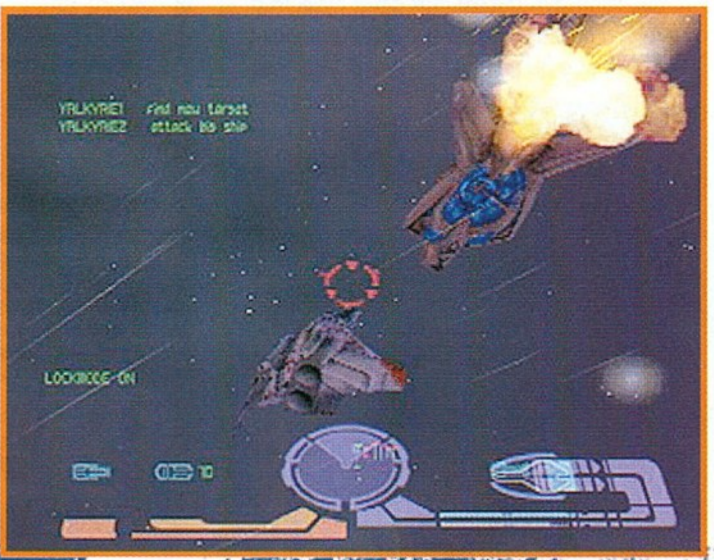
✓ A DISNEY SZÍNVONAL
× INKÁBB A FIATALABBAKNAK (17-)

82%



Biztos vétek lenne bárkinek is bemutatnom a Star Trek világát, hiszen nagyon régi történet már ez és nem hiszem, hogy van olyan ember, aki még semmit nem hallott róla. Köztetek legalábbis biztos, hogy nem. Éppen ezért most nem is fárasztlak benneteket ilyesmivel és rögtön a játék ismertetésébe kezdek.
Nem egyszerű a helyzet, ugyanis a játék címe is utal rá, hogy egy invázió veszélye fenyeget bennünket. Nos nem marad más választásunk, mint az egyik vadonat új fejlesztésű szuper gépbe pattanjunk és elintézzünk minden gonosztevőt. Ennek a masinának a tulajdonságai sem akármilyenek ám, hiszen a legmodernebb fegyverarzenállal van fölszerelve és manőverezési képessége sem éppen kutya. Ez természetesen a reklámszöveg volt, amit muszáj volt elmondanom így elöljáróban az űrhajónkról. Persze a botkormány, illetve joypad mögött ülve hamar rájövünk, hogy ennek a maszlagnak a fele sem igaz, mert a gép fegyverzete pillanatok alatt kifogy (főleg a nagyobb horderejű fegyverek), a pajzs pár találat után konvergál a nullához, míg a manőverező képessége még egy Boeing utasszállító mellett is alulmarad. Ha ennyire nem is vészes a dolog, mégsem kell hiú ábrándokba ringatnunk magunkat, hogy most aztán mindenkinek vége és jobb, ha futva szaladnak az ellenfelek az űrben, mert nem lesz így. Sőt, örülhetünk, ha nem mi futunk lélekszakadva, valami űrbéli menedék után kutatva. Ebből gondolom egyenesen következik, hogy a játék nehéz, sőt mi több, rohadtul nehéz! Lehet, hogy újból kapni fogok olyan kedves leveleket, hogy egy béna pancser vagyok, mert annál a pályánál nincs egyszerűbb az egész világon. Szóval elárulom, hogy nem csak én voltam így a játékkal, de több ismerősömmel és a szerkesztőségben is nyomtuk a programot és mindenki baromira nehéznek találta. Ez nem azt jelenti, hogy nem lehet túljutni a pályákon, meg hogy megcsinálhatatlan, csupán azt, hogy rendesen meg kell majd szenvednünk a sikerért. Amellett, hogy az ellenfelek még közepes fokozaton is rettentően bekeményítenek, néhol az idő limit is megkeseríti életünket. Emellett mint mondottam, az űrhajó sem éppen az a durung méretű cirkáló, mely minden ütésnek és találatnak keményen ellenáll, hanem két-három bekapott lézer után atomjaira bomlik szét az űrben. Ilyenkor el lehetne fantáziálni azon, hogy mi történne a pilótával, ha a robbanás ereje nem öli meg, de ezt most inkább hagyjuk későbbre, illetve a brutál témájú magazinokra. A fröcsögés helyett, ismerkedjünk meg a program grafikai és vizuális megoldásaival, mert ez engem olyannyira érdekel.

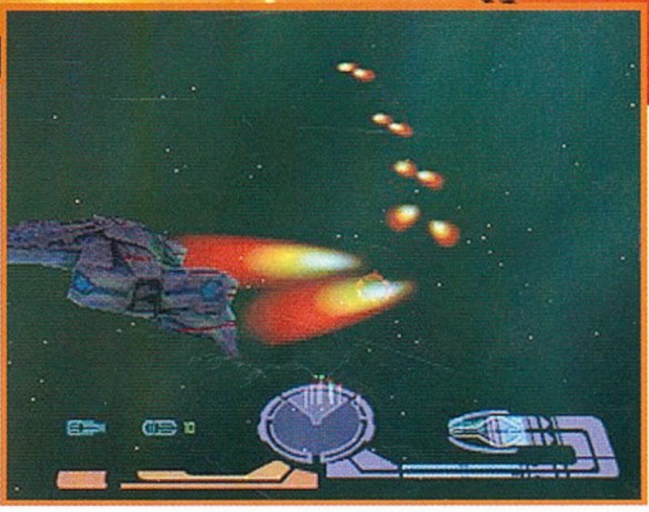




JÖNNEK A SZÖRNYEK

Jogosan merülhet fel bennetek a kérdés, hogy miért adok ilyen idétlen bekezdés címeket, melyeknek szinte semmi köze az utánuk tárgyalandó témához? Ez jó kérdés, ezen én is elgondolkoztam egy darabig, végül pedig arra jutottam, hogy legtöbbször olyan címet adok egy bekezdésnek, amilyen először ugrik be. Nos, hogy miért jönnek a szörnyek? Elég elvetemült egy fantáziájú ember lehetek én igaz, hiszen nincsenek is szörnyek a játékban... vagy mégis? Nos, lehet, hogy túl sok horror filmet néztem, csakúgy, mint TJ mester kollégám, de nálam az átvezető animációkban felbukkanó eltorzult pofájú űrlények, mind a szörny kategóriába tartoznak. Nemcsak a szörnyek jelenléte okozta azt a kellemes hangulatot a videó bejátszások alatt, amit éreztem, hanem a nagyszerű zene és minőségi grafikai kidolgozás. A programot az Activision készítette és a cég bemutatkozásakor, a játék elején egy nagyon profi effektnek lehetünk szemtanúi, mikor az Activision felirat darabokra robban az űrben. Ezek után már fordul is a kamera és megtekinthetjük a történet alakulását, párpercnyi összefoglaló film formájában.





Furcsa események történnek manapság a galaxisban. Ezúttal például titokzatos körülmények között semmisül meg egy probe egység az űrben, amit épp munka közben ér találat. Nem igazán tudja senki, hogy mi is történt valójában, csak a helyi kamerafelvételek hagytak pár másodpercnyi, elemezhetetlen bizonyítékot maguk után. Minden esetre kapóra jön az eset, hogy bevessük a már említett alakulatot és az újonnan fejlesztett hajókat próbaeregetésre, indítsuk, akár egy sárkányrepülőt. Bepattanunk a gépbe és a helyszínre sietünk.

MINDEN EGYSÉGNEK: TÁMADÁS

Miután jócskán volt idő beleélni magunkat a játékba, a kezdő animáció alatt, el is végezhetjük a bevetés előtti röpke beállításokat. Gyorsan vegyük le az options-ben a nehézséget, mert még easy-n is sok vért fogunk izzadni a lézerek tüze alatt. Ezek után látogassuk meg a galaxis térképét, ahol kiválaszthatjuk a teljesíteni kívánt missziót, illetve meghallgathatjuk annak rövid ismertetőjét. Ha sikerült választani (nem muszáj az első pályán kezdeni és a gyakorló pályákat is elhagyhatjuk), már töltődik is a játék. Hát jó sok ideig tölt a program, az biztos, de megéri a várakozást, mert a grafika amit kirak elénk a képernyőre, nem mindennapi. Tökéletesen illeszkedő objektumok vesznek körül minden oldalról, a bolygók kidolgozása is fenomenális, a hajók részletességéről és a robbanásokról nem is beszélve. Külön említést érdemel, hogy néhány találat után az ellenség hajói lángba borulnak és szikrázva pörögnek, az űrben, csak arra várva, hogy beadjuk nekik a "kegyelem injekciót". Egy apró hibát vettem csak észre a grafikai megoldás terén és az a csillagok némely helyen való elcsúszása. Ez főleg akkor fordul elő, mikor kétszer lenyomva az R2-ot, nagysebességre kapcsolunk. Ilyenkor némely csillag, a hiper sebességvonalak mentén beragad a képernyőre és ezután velünk mozog együtt. De szerintem ez nem akkora dolog, hogy problémázni kellene miatta. Sőt, észre sem vesszük a csata hevében. Különösen nagy erőssége a programnak, hogy igazi űrbéli érzése nyújt. Valósághű élménynek érezzük az űrrepülést, annak ellenére, hogy teljesen fantasztikus körülmények között zajlik a harc. A hajó fordulása, gyorsulása és az űrbéli távolságok nagyon jól szimulálják és keltik az emberben, az elveszett űrhajó az űrben érzést. Veszedelmes sebességgel mozgunk és a tárgyak hol hamar, hogy gyorsan közelednek felénk. Nem igazán tudjuk bemérni, hogy mi milyen messze van és ezért félelem érzet fog el. Roppant nehézzé válik az ellenfelek befogása is, de talán ez az, amiért ezt a programot csak nagyon profi játékosoknak ajánlom és nemcsak Star Trek rajongóknak, hanem mindenkinek, aki egy kicsit is komálja az űrharcjátékokat, mert ez tényleg egy minőségi darab. Csak ne lene olyan fránya nehéz...

Endrédy Tibor

STAR TREK: INVASION

ACTIVISION

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉPEK A VIDEÓK ÉS AZ ŰRBÉLI MOZGÁS IS ELÉG PROFI
× ISZONYATOSAN NEHÉZ

84%

A DESZKA KIRÁLYAI!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

A Tony Hawk 2 intrójában a már megszokott dolgok történnek, felvonultatják a fél profi ligát: Tony Hawk, Bob Burnquist, Steve Caballero, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, és az én két személyes nagy kedvencem: Rodney Mullen, és Chad Muska (ezt a Word mindig Miskára akarta kijavítani) követik egymást, ők pedig a legextrémebb trükkjeikkel produkálják magukat a kameráknak. Közülük sokan már nem is versenyeznek, csak "bemutatóznak". Látványosnak mondjuk látványos, de ha már annyira mindenki rányáladzott erre a játékra, naivan azt hittem, hogy a bevezető filmben is alkotnak valami nagyot. Na mindegy, egy játékot sosem jó dolog az első benyomások alapján megítélni.



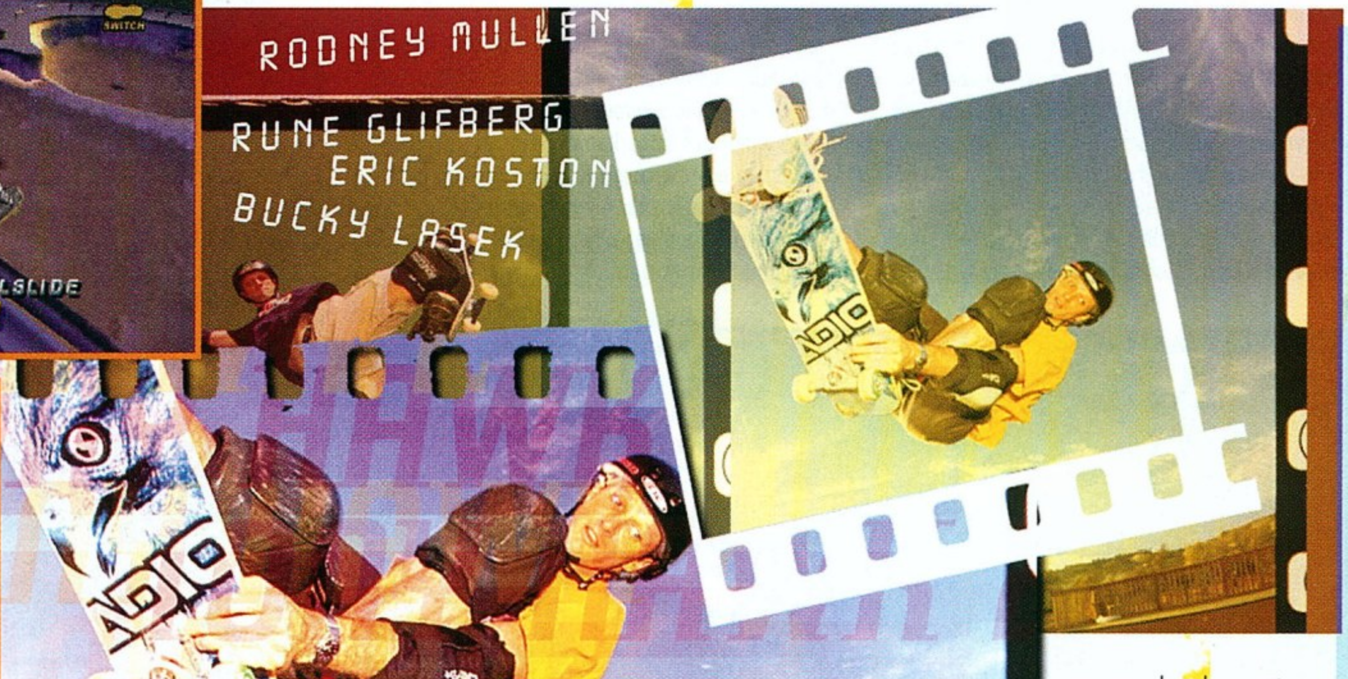
A főmenü design-ját végre sikerült jól eltalálni. Nem tudom, ki találhatta ki, hogy a különböző menüpontok egy deszka kerekére legyenek ráírva, és azt forgatva tudunk választani közülük, de nekem nagyon bejött, még ha ez nem is valami egetverően nagy dolog az értékelés szempontjából. Ha a joy-t, a hangokat, a zenéket és a képernyőt beállítottad az options-ban, elsőként talán válaszd a FREE SKATE opciót. (Ja és ne felejtsd el kipróbálni a Matt Hoffman BMX demóját sem.) Ezen belül mindenféle kötöttségek nélkül deszkázhatsz az első pályán. Ez a szint egy nagy hangárban található (pont, mint a Grind Session-ben), és gyorsan ki is tapasztalhatod az irányítást, ami szinte változatlan az előző rész óta, de azért elmondanám mi micsoda. Az X az ugrás, a négy blokk mindegyikével ollie-zni tudsz, azaz forgatni a deszkát, ez lehet ugrás közben és a földön is csinálni. Jelentősége, hogy lábat tudsz váltani, mert vannak trükkök, amik külön "jobb vagy bal lábasak". A Háromszög a csúsztatás, ez mondjuk sokat fejlődött az első részhez képest, mert rengeteg féleképpen lehet csúsztatni a deszkát, sőt slide-ozás közben még forgatni is lehet. Ha épp félcsövezel, a tetején a Háromszög+irányokkal különböző "kéztrükköket" tudsz csinálni. Ja, és lehet végre falon is csúszni, ezt szintén a Háromszög+irányokkal kell, és az sem árt, ha fal is van a közelben. A levegőben a jól bevált módon lehet trükközni, azaz a Négyzet+irányokkal vagy a Kör+irányokkal. Ilyenkor a blokkokkal még rá is tehetsz egy lapáttal. Van egy csomó új mozgás is, és valamivel könnyebb lett a kombózás is, azaz több trükk egymás utáni végrehajtása. Dióhéjban ennyi az irányítás, de azt még megjegyezném, hogy törekedjetek a tökéletes befejezésre minden mutatvány után, mert a gép külön értékeli ezeket, tehát próbáljatok meg mindig "egyenesen" leérkezni a földre (mint a műugrásban), mert ezért több pont jár, mint ha még belekezdesz mondjuk egy fél fordulatba. Ezt hívják perfekt trükknek.



Amikor először játszogattam a programmal, pont nálam volt az egyik haverom és az első reakciója kb. ez volt: "B...d meg ez kamu! Mi van, ebben a játékban nem lehet pofára esni?" Azt hiszem, igazat kell, hogy adjak neki, mert nagyon sok esetben a fizika törvényeinek is ellentmondva "talpra" érkezünk, olyankor is, amikor az életben már rég kettétört volna a hátunkon a deszka. Mondjuk az idáig általam tesztelt deszkás játékoknál ez mindegyikben így volt, úgyhogy maradjunk annyiban, hogy ezt hívják játékosbarát kezelésnek. Mármint, hogy a gép segít egy kicsit a leérkezésnél. Aztán később bebizonyítottam azt is, hogy lehet jó nagyokat esni, meg összevérezni a parkettát.

A karrier mód az igazi megpróbáltatások helyszíne. Ha új játékba kezdünk, választani kell egy számunkra szimpi extrém sportembert, előtte azért nem árt szemrevételezni a tulajdonságait is. Kezdetben még csak az első pálya van nyitva, mielőtt elkezdődik a szint, kapunk egy listát (egy spirálfüzetből kitépett kockás lapra ráfirkantva), hogy mik is a teljesítendő feladatok. Ezek általában mindig ugyanazok: gyűjts össze ezt meg azt, trükközz ennyi meg annyi pontot, nyisd meg a titkos utakat, találd meg az elrejtett videokazettát. Ez utóbbi azért is fontos, mert mindegyik pályán csak egy van belőlük, és megtalálásuk után aktiválódik egy videó az options-ben. A feladatokra általában két perc áll rendelkezésedre. Ezalatt mondjuk nehéz lenne mindent megcsinálni, de szerencsére mindegyik pályán annyiszor próbálkozhatsz, ahányszor nem szégyelled magad. Ami már megvan, az szépen átsatírozódik a papíron. Nagyon fontosak még a pályaspecifikus trükkök is, a GAP-ok, ezekért külön ponthalmazok járnak, igaz nehéz mindet kitapasztalni és megcsinálni. Egyébként minden feladat bizonyos mennyiségű készpénzt ér, de a pályákon, főleg a titkos részeken is vannak elszórva ropogós dollárok. A pénz két okból is fontos, egyrészt a pályák csak bizonyos mennyiségű pénzmag összeszedése után nyílnak meg, másrészt ebből a tőkéből kell fejleszteni a felszerelésünket és a tudásunkat is. Az előbbit a SKATE SHOP-ban azaz a deszkás boltban tehetjük meg, azzal, hogy veszünk egy új deszkát, esetleg a meglévő tulajdonságait fejlesztjük. Igaz nincs nagy választék, a legtöbbje fekete alapon egy dollárjel, na jó ez csak vicc volt, mindegyik deszka csak akkor nyílik meg, ha már van hozzá elegendő pénzed. Az utóbbit a BUY STATS és a BUY TRICKS pont alatt lehet megtalálni. Egyébként trükköket tanulni a pályák teljesítése után is lehet.

A karrier módon kívül mehetünk még sima versenyeket is, ahol csak a trükkökért járó pontok számítanak. Meg van egy csomó kétjátékos lehetőség is. Mi mondjuk a TH1-ben is inkább ezeket kultiváltuk, mert sokkal élvezetesebb egy havert legyűrni, mint betűket összeszedegetni.

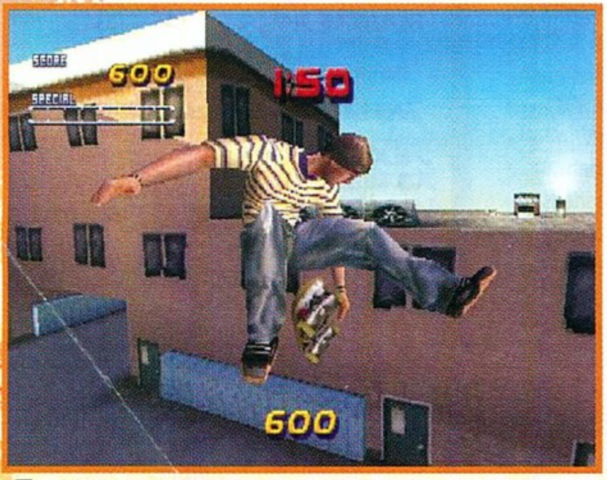


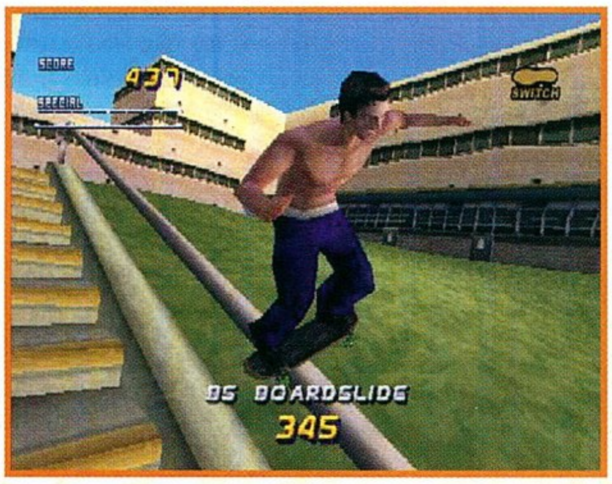


Ami még újdonság az a "csináld magad szekció". A CREATE SKATER-nél egy deszkást készíthetsz, a legapróbb részletekig kidolgozva (bőrszín, zokni, hajviselet, és még ezer más dolog, pl.: tulajdonságok megadásával), a PARK EDITOR-nál pedig egy vagy több saját pályát építhetsz. Ez a pályaszerkesztő nagyon jó dolog és ráadásul nem is bonyolult, bárki simán elboldogulhat vele, és egy csomó tereptárgyból lehet válogatni. A szintekről egyébként még azt kell elmondanom, hogy bázikusan nagyok, sok tereptárgy pedig széttörhető, kidönthető, stb. ezáltal menet közben is változik a pálya felépítése. Olyan igazi újdonság nincs is a szintek között (suli, háztetők, utca, hangár stb.), mindegyiket láthattuk már valahol, bár az is igaz, hogy nincs is már mit kitalálni. Ja és senki ne lepődjön meg, ha véletlen egy Pókemberes plakátba, vagy hirdetőtáblába fut, mert mindkét játékot a Neversoft fejlesztette, és ez amolyan ingyen reklám.

Grafikailag minden a helyén van, és tényleg profi módon van minden kidolgozva, de szerintem egy kicsit túl profi, mert a követelmény nagyon magas. És aki csak amolyan "hétvégi" deszkázásra veszi meg a játékot, az bizony gondban lesz, mert az első két pálya után borzasztó nehezek lesznek a feladatok, és az embernek elmegy a kedve az egésztől, igaz helyette ott van a pályaszerkesztő. Itt a végén kiemelném még a korong zenei anyagát, ami nagyon jóra sikerült, de hát ez érthető is, ha valaki veszi a fáradtságot és végigolvassa a készítőinek a listáját. Mindent összegezve, azért a Tony Hawk 2 jelen pillanatban a legjobb ebben a műfajban, még ha egy kicsit nehézre is sikerült, azért aki nem csak divatból deszkázik mindenképp szerezze be, mert ez a játék valószínűleg neki készült.

CSIPI M LEE





TONY HAWK'S 2 PRO SKATE

ACTIVISION

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

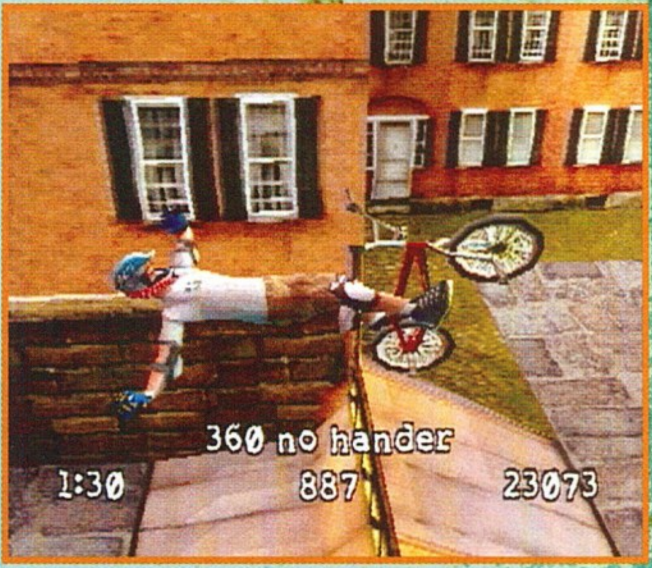
✓ MINDEN A HELYÉN, IDÁIG A LEGJOBB
× HA MÁR ILYEN PROFI, LEHETNE ÉLETHŰBB, MEG EGY KICSIT NEHÉZ IS

95%

CHAD MUSKA JAMIE THOMAS ANDREW REYNOLDS ELISSA STEAMER GEOFF ROWLEY KAREEM CAMPBELL



Amikor először voltam Németországban, hát bizony igencsak tátva maradt a szám, miután az első játszótéren, ahova lementem (merthogy én akkoriban olyan 7 éves lehettem) megpillantottam egy dombot, ami mögött egy BMX-es srác jó 10 méter magasan repkedett. Mint a filmekben, egyszer előtűnt a domb mögül, akkor felrepült az égbe, majd ezt követően vissza. Nem hittem a szememnek. Aztán közelebb merészkedtem és megláttam, hogy a domb mögött nemhogy egy betonteknő, de egy egész fura pálya van, amit első látásra nem tudtam megkülönböztetni egy szétszedett színpadtól. Mindenhol rámpák, lapok, kis színpadok álltak. Szintén csak pillanatok kellettek, hogy egy pár srác elinduljon a pályán és nekiálljon egy-két ugrást bemutatni, így ráébredtem, hogy itt valami nagyon új dolog van kialakulóban, úgyhogy vetettem magamnak rögtön egy BMX-et, hátha egy nap én is olyan magasra tudok majd ugrani, mint azok a srácok Németországban. Mondanom sem kell, hogy eme ambíciómnak az eredménye két törött csukló, egy törött új és vagy három pár BMX-kerék, melyet úgy 8 és 13-éves korom között sikerült "elfogyasztanom". Aztán megjelentek az országban ezek a biciklik, ráadásul mindannyian emlékezhetünk a ma már klasszikussá vált BMX Banditákra, melyet mindenki kívülről fújt és a filmbemutató idején soha nem látott mennyiségben érkeztek a kórházak sürgősségi osztályaira kifordult csuklókkal és eltörött lábakkal biciklis srácok. Persze idővel ez az őrület is lecsengett, így mára már csak azok a fanatikusok nyomják a bringás varázslatot, akik tényleg komolyan veszik ezt az életmódot. Dave Mirra nevét megmondom őszintén viszonylag ritkán hallottam, de ezért kérem a "profikat", hogy ne feszítsenek keresztre. Jómagam még Matt Hoffman idejében nézegettem az extrém sportokat, így csak őt ismerném meg fényképről, ám ha jól tudom a BMX első koronázatlan királya, már magukkal a bringákkal (és itt nem nőkre gondolok) kereskedik, s majdnem abbahagyta az aktív ugrabugrát. Egyéb érdekesség számomra, hogy bennem kialakul egy kép ezekről a trükkökről, melyeket az akrobata biciklisek be szoktak mutatni, de azt kell mondanom, hogy ahogy minden sportban egyre nehezebbek a feladatok, úgy itt is az elmúlt 7-8 évben annyit változott a követelmény, hogy én egyszerűen tátott szájjal bámultam az intrót, ami egyébként remek. Ha valaki felelőtlen módon átugorná a játéknak ezt a részét, az nézze meg újra, mert lélegzetelállító. Ha sikeresen versengünk a játékban, akkor egyébként előbb vagy utóbb még több filmet nézhetünk meg a Cool Stuff pontban. A PS piacon én még nem nagyon találkoztam olyan extrém sport játékkal, ami grafikában és játszhatóságban fel tudta venni a versenyt, mondjuk egy "konzervatív" sportprogrammal. Végre azt kell mondanom, hogy itt van egy olyan játék, amit bárki megvehet, ert garantálom, hogy jól szórakozhat vele mindenki, aki egy kicsit is szereti ezt a sportot. Egy dolgot azért leszögeznék: akik a gyorsasági versenyeket szeretik, magyarul: egyik barátjuk ellen szeretnének száguldozni, azoknak sajnos nem felel meg a játék, mivel itt bizony a Freestyle-BMX az alaptéma, tehát az akrobatikus faladatok bemutatása! Persze itt is van páros küzdelem, de nem a gyorsaság fog dönteni, hanem az ügyesség. Ha párbajozni szeretnénk, akkor kb. 16 különböző feladat közül választhatjuk ki a legmegfelelőbbet. Ezek olyanok, mint leghosszabb ugrás, legtöbb szaltó a levegőben, leghosszabb csúszás egy korláton, legmagasabb emelkedés a medencében...stb. A játék baromi jó alapötletre épül, miszerint minden pályán bizonyos feladatok elé állítanak minket, melyeket a lehető legrövidebb idő alatt kell megcsinálnunk. Az elején természetesen csak egy választható pálya, egy bicikli, egy ruhával az elérhető, ám lépésről lépésre minden ajtó megnyílik és "mindenki megdől", ahogy Szaszusnyik (Action) mondaná. A menürendszer kialakítása is nagyon hangulatosan és ízlésesen van megcsinálva, így érzékenyebb vizualitással megáldott kollégáink is elégedettek lehetnek. Magukat a trükköket egyébként nem nehéz elsajátítani, már csak azért sem, mert van egy olyan pont a játékban, ahol nagyon egyszerűen felsorolja és megmutatja nekünk az ugrásfajtákat (gombok szempontjából is) a játék. Szerencsésnek mondható, hogy nem szálltak el a készítők és nem programoztak a játékban olyan dolgokat, mint 25 méteres ugrás, vagy 5 egyenként 360-as fordulat egy ugrás alatt. Sok játékban, különösen PC-n találkoztam ilyen jellegű túlkapásokkal és bár tény, hogy itt is néha sikerül két pedálozás után az egekbe emelkedni, ez azért mégsem az a tipikus hihetetlen kategória. Grafikailag nagyon szép a játék, nem találkoztam bugokkal sehol viszont nagyon szépen és karakteresen megrajzolt pályákkal már igen. Egész hihető, hogy rózsák vannak egy-két pálya szélén, ami ebben a játéknemben bizony nagy pozitívum. Még csalásokat is kapunk, ha eléggé ügyesen pörgetjük a cangát a lábunk alatt, de erről nem árulok el bővebbet, nézzetek rá a játék honlapjára, ott sok minden le van írva, amit érdemes átnézni! Kicsit ide-oda ugrálós lett ez az írás, de ez talán annak tudható be, hogy a játék minden pontjában találtam olyan összetevőt, ami egy új gondolatsort indít el bennem és talán pontosan ez teszi ezt a Dave Mirra BMX-et olyan érdekes és jól játszható programmá. Nem ugyanazt a 3 mozdulatot kell újra és újra végigszenvedni a pályákon mindig egy-egy újabbal megspékelve, hanem eredeti és pályafüggő feladatok elé állít a játék, aminek sikeres kivitelezés esetén meg is van az eredménye, ami egy-egy újabb ruhában, járműben vagy némi könnyítésben jelentkezik. Ha valaki még nem próbált ilyen játékot, mert eddig nem szerette, akkor azért próbálja meg, aki meg kifejezetten szereti, azoknak szinte kötelező (bár én ilyen árak mellet már nem nagyon merek hasonlókat írni), hiszen minden benne van, ami a BMX Freestyle világát jellemzi. Amilyen kiemelkedő a Gran Turismo az autóversenyekben, annyira ász a Dave Mirra BMX a biciklis sportok között!









DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

ACCLAIM

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
2-5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IGÉNYES JÁTÉK, SOK ÉRDEKESSÉGGEL
× KÉZFEJFÁRASZTÓ

94%

DUKE NUKEM
PLANET OF THE BABES

A NAGY TERV

Amikor elkezdtem tervezgetni az októberi számot mindenképpen arra akartam törekedni, hogy legyen benne valami nagyon friss játék – a lehetőségekhez képest. Ki is hagytam 6 oldalt, ezeket egészen a lapzárta közeledtéig üresen hagytam. A 6 oldalból 4-et elvitt a Dino Crisis 2, ami elég problémásan készült el, hiszen szegény Csipi a japán nyelvű verzióval kezdett, és csak az utolsó pillanatban kapta meg az angolt, amivel végre be tudta fejezni az egyébként igen jól sikerült leírást. De 2 oldal még mindig üresen állt. Úgy voltam vele, hogy akármi is jön, azt én fogom megírni. Na, lapzárta előtt 5 nappal be is csapott a bomba, méghozzá a Duke Nukem Land of the Babes személyében. Örültem, mint majom a farkának – na nem Duke miatt, hanem inkább a csajok miatt. Nekiültem tesztelni...

SZIVOLA

Eddig egy Duke játékkal sem nyomtam túl sokat, de azért felületesen ismerem őket. Duke, disznók, (d)csajok (bocs). Gondoltam ezzel biztosan nem lehet probléma. Bezzítottam a PS-t, jött is az intró. Dögös, igazi Duke Nukem stílus! Habár nekem sohasem tetszettek a CG filmek renderelt hőseinek az arcvonásai (kivéve a japán játékokban látottakat), meg voltam elégedve a filmmel. Kicsit furcsa, férfias" pacekkal vannak megáldva a CSAJOK, de testi adottságaikra nem lehet panasz. Ilyen csúcsokkal és dombokkal még az isteni Lara sincs felszerelve! Cici hegyek mindenütt! Egy kicsit bele is éltem magam Duke bőrébe, ahogy a bombázók kényeztették a videóban. Egy szónak is száz a vége, a bevezető animáció állati, jó hosszú és a Static-X zúzó muzsikája is betalált. Eddig le a kalappal a játék előtt...



SZTORI

Mint az tudvalevő, Duke barátunk a női nem nagy csodálója, a női igennek viszont kifejezett rajongója! Éppen kedvenc bárjában hódol szenvedélyének, azaz a "csöcs-stírölésnek", amikor is a jövőből egy energiakapun át kis csapat érkezik. A küldöttség első tagja egy hölgy, akit a "bombázók korából" szalajtottak. Neki az a küldetése, hogy megkérje Duke-ot: ha van egy kis ideje, ugorjon már át hozzájuk megmenteni több millió szupernőt az őket leigázó malacok csülkei közül. Az érkezők többi része a disznó nemzetség tagja, ők viszont lehetőség szerint ezt szeretnék megakadályozni. Rövid csetepaté után a röfik – jó szokásukhoz híven – megszívják a sót, de sajnos a csinos hírnök is áldozatul esik, amit Duke meglehetősen ingerülten fogad. (Ki tudja, vajon mit ígért neki halála előtt a hölgy?) Habozás nélkül elindul, hogy újra napfényt hozzon a nyomorba döntött "asszonybolygó" sötétségben tengődő lakossága számára.



RUMLI INDUL

Na, kezdeti lelkesedésem hamar le is lohadt. Az irányításba hamar beletanultam a TRAINING pálya próbálgatásával. Itt a különböző szobákban a mászást, a lövöldözést, az úszást és hasonló dolgokat lehet begyakorolni. Véleményem szerint a gombkiosztás kellemes és az irányítás is baráti, úgyhogy ezzel nincs gond.
R1 – Nézelődés, célzás.
L1 – Automata célkövetés.
R2/L2 – Oldalazás.
Kör – Fegyver elrakása (mászáshoz, úszáshoz).
X – Lövés, beszélgetés, akció gomb.
Négyzet – Ugrás, úszás.
Háromszög – 180 fokos fordulat.
Start – Pause, feladatok menüje, információs menü.
Select – Fegyverválasztás (Weapons), tárgyak (Inventory), kommunikáció (Comm).

A baj a NEW GAME, majd a nehézségi fok kiválasztása után kezdődött, ugyanis a játék grafikája szerintem POCSÉK. Hiába a sok átvezető animáció, a sok poén és beszólás, ez a minőség egyszerűen hihetetlen! Kezdjük ott, hogy Duke figurája röhejesen néz ki. Mint egy gnóm. Mint Tom Platz, a híres testépítő, akinek 100-as combja volt, viszont ehhez 160-as magasság társult. Könnyebb átugrani, mint megkerülni. A grafika meg riceg-röcög, az animáció akadozik (de nagyon, főleg mászás és függeszkedés közben), minden centiméter után átlátszanak a poligonok. Még a padlóban is le tudsz akadni. Duke mozgása egy beszívott robotéhoz hasonlít, dülöngél, botladozik – mintha rumlija lenne az élettel. A falak eszméletlenül pixelesek, és erőszakosan túl vannak bonyolítva a textúrák repedések-



EGY FÉRFI. EGY KÜLDETÉS. EGY MILLIÓ CSAJ.



kel meg mindenféle maszatokkal. Ha egyszerűbbre tervezték volna őket, talán nem is lenne annyira feltűnő a pixelesség.

Az automata célra tartásnak köszönhetően az első pálya nagy részén úgy futottam végig, hogy közben megnéztem egy videó CD-t. Talán nem is csökkent az energiám. Egy logikai feladat volt, ami egy irányítófülke eléréséből és egy hatalmas méretű vörös gomb megnyomásából állt, utána megtaláltam azt az újabb gombot, amivel visszaállítottam a bázis energiáját. De ekkor elpattant valami – nem találtam ugyanis a tovább vezető utat! Eltelt egy nap, eltelt két nap, és csak nem jutottam egyről a kettőre. Nyomogattam a Start gombot, de csak annyit írt ki a gép, hogy jussak fel a felszínre. Ja, meg azt is, hogy a pályán levő 3 titok közül egyet sem találtam még meg. Mondom magamnak: "Martin, te egy jó nagy barom vagy, mert nemhogy a pálya végét, de még egy nyeszlett titkot sem tudsz megtalálni!". A dolog odáig fajult, hogy egy nappal a leadás előtt még egy betű sem volt készen a cikkből, mert nem tudtam továbbmenni.

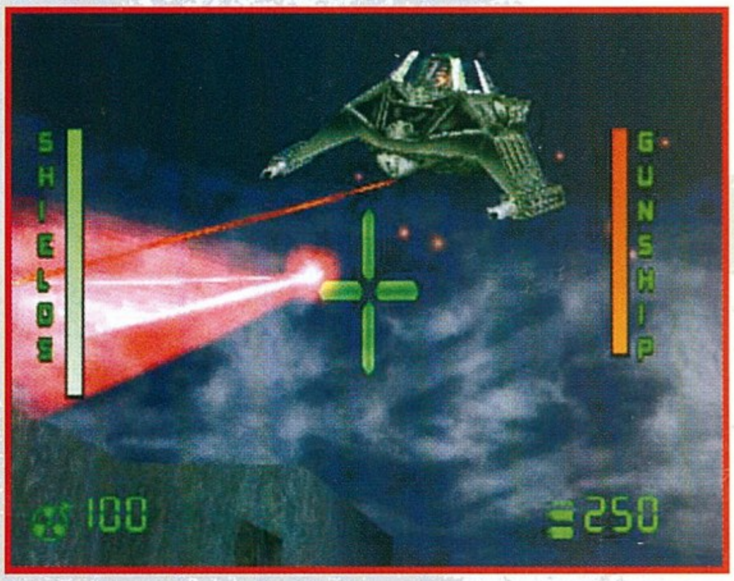
AZ ISTENI SZIKRA

Ott álltam a gép előtt, ahol visszakapcsoltam az áramot. (A játékban álltam ott, mert egyébként az irodában ültem.) Röhögtem magamon. Mondom ilyen nincs – ekkor észrevettem egy vércsíkot a mellettem levő kerítésen. Ki tudja miért, benyomtam a nézelődés gombját és észrevettem, hogy a plafon közelében egy női láb lóg ki a semmiből! Na, bakker, hát itt fel lehet mászni! Szóval így találtam meg a továbbvezető utat, cirka 4 nap alatt, egy 4 képernyőből álló pályán.

De titkos helyet meg Quest Itemet még mindig nem találtam. Bevallom, hogy erre már nem is volt energiám – felugrottam a netre és letöltöttem egy segítséget a játékhoz, ami elárulta a titkos helyek meg cuccok helyét. Sohasem gondoltam volna, hogy az egyik titkos hely egy falon látható repedés szétlövése után nyílik meg – már csak azért sem, mert minden második falon van egy repedés, ezért játékos legyen a talpán, aki a sok repedés közül egyet "feltűnőnek" talál. (Abban a teremben, ahol függeszkedni kell, meg a rakéta is ott van, a bejárattal szemben van egy repedt fal, azt kell szétlőni és átfüggeszkedni. Ott lesz az RPG fegyver.)

Vannak azért jó dolgok is a programban. Tök jó ötlet például, hogy csajokat kell megmentenünk a pályákon. Néha hallani lehet, ahogy egy nő segítségért kiabál. Ilyenkor gyorsan meg kell találni, és lehetőleg segíteni neki. Az egyik ilyen csajt az a szörny fojtogatja, amelyik a rakétás szobában az üveg mögött van – gyorsan célozd be a fejét és lődd szét, de a leánykára figyelj! Aztán abba is bele lehet feledkezni, hogy a titkos helyeket megkeresed. Ez nem könnyű, mert minden repedést, ládát, szellőzőt és rácsot meg kell lőnöd – soha sem lehet tudni, hogy melyik robban szét, így feltárva egy titkos zugot. De ezek a kis izgalmas nüánszok kevesek ahhoz, hogy végigszenvedd a játék ezer pályáját, mert körülbelül annyi van neki.







VÉLEMÉNYEZÉS

Szóval a DNLOTB egy nagyon jól kezelhető program, de rajongó legyen a talpán, aki ezt a borzalmas animációt és ezt a pixeles grafikát el tudja viselni. Annyira idegesít, hogy egy ilyen jól megtervezett és tartalmas játékot ennyire elszúrtak! Normális irányítás, dögös muzsika, viszont rettenetes játszhatóság (a rángatózás miatt) és borzalmas kinézet.

Habár ha jobban belegondolok túl lágyszívű voltam – ez a játék úgy bukás, ahogy van, a sok kesergéléssel meg ötlettel együtt. Mert valahogy nincs benne motiváció. Emlékeimben kutatva nem is emlékszem olyan programra, amelyben ennyire logikátlanul, rendszertelenül és idegesítően lennének kitalálva a feladatok. Egyik szobából ki, a másikba be, vissza a folyosóra, nem látod az ajtót, nem találod az utat – legalábbis én ilyen szerencsétlenül kóvályogtam a játékban. Valahogy nem megy minden olyan simán, ahogy kéne, nem fokozatosan van adagolva a nehézség. Nem is foglalkoztam azzal, hogy van benne többjátékos deathmatch (Dukematch) mód, meg egy csomó fegyver is – elment a kedvem az egésztől. Nem tudom, milyen pályák jönnek a későbbiekben, mert már nem érdekel. Aki bátor, az próbálja ki, de nekem csalódást okozott.

Martin



DUKE NUKEM LAND OF THE BABES

INFOGRAMES

GRAFIKA:	SIRALMAS
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOK JÓ ÖTLET VAN BENNE
× ESZMÉLETLEN GYÖKÉR MEGVALÓSÍTÁS, TELE HIBÁKKAL

70%

Talán a régi SNES-es idők tisztelete miatt, de én nagyon kedvelem az igényesen, kézzel rajzolt grafikával készült RPG játékokat. Sokan – főleg akik csak a PlayStationnel ismerték meg a konzolokat – nem szeretik ezeket anyagokat. Ezt saját tapasztalataimból tudom, hisz a Suikoden 2 tesztelése közben többen kinevettek, hogy hogyan lehet egy ilyen 2D-s grafikájú játékkal manapság játszani, de ugyanez volt a helyzet a Final Fantasy V-tel és VI-tal is. Úgy vettem észre, hogy aki régen SNES-en nem találkozott a Breath of Fire 2-vel, a Secret of Mana-val, esetleg a már említett FF VI-tal – vagy bármelyik akkoriban menő RPG-vel – azok nem is értékelik a manapság megjelenő hasonló grafikai stílusban készült RPG-ket. Hiába magyarázom, hogy nem a grafika miatt jó egy játék, meg a 2D ellenére igenis igényes a grafika, csak sandán és értetlenül néz rám a legtöbb ember – a nyomdafestéket nem tűrő megjegyzéseiket inkább nem idézném. Úgy látszik ha manapság valami nem 3D-s, real-time-os és nem mozog egyszerre legalább 2 millió poligon a képernyőn, hanem "csak" szépen, igényesen és művészien megvan rajzolva, akkor már nem lehet igazán sikeres. Pedig mennyivel jobb hangulatú egy klasszikus 2D-s régi rajzolt játék, mint mondjuk bármelyik csillogó Dreamcast anyag – azt nem is lehet megfogalmazni.

Gondolom kitaláltátok, hogy az alábbiakban is egy 2D-s rajzolt játékot fogok bemutatni, a Legend of Manát. A játékot a SquareSoft készítette, talán nem meglepő, ha azt mondom, hogy a cég hozta a csúcsformáját. Már a SaGa Frontier 2-nél is megjegyeztem, hogy nagyon szépen meg van rajzolva, de amit a SquareSoft grafikusai a Legend of Manában csináltak, az valami fantasztikus. Gyönyörű szépen kézzel rajzolt és vízfestékkel lefestettek mind a szereplők és mind a háttér grafika, s akkora a szín-kavalkád, amilyet még soha egyetlen játékban sem láttam. Ez már MŰVÉSZET, amit a Square grafikusai ALKOTTAK – igen, így csupa nagybetűvel. Mindegyik helyszín csodaszép, mintha egy rajzfilmet néznénk, sőt néha már kissé csicsás is a grafika, de még egyszer mondom olyan jól megtervezett és igényes, amilyet még nem láttam se PS-en, se PC-n, se DC-n.

A MANA FÁJA

A Legend of Mana egy Japánban régóta futó sorozat negyedik tagja. Az előző részek közül csak a második jelent meg Európában Secret of Mana címmel. Hasonlóan a Final Fantasy sorozathoz itt is a részeknek nem sok közük van egymáshoz. A FF sorozatból viszont átvettek néhány dolgot, például a Secret of Manában szerepeltek Mog-ok, a Legend of Manában pedig Chocobo-kal is összefuthatunk!

Maga a történet igazán érdekes, kissé elvont kategóriába tartozik. Egy igazán egyedi világban járunk, amelyet leginkább a Final Fantasy IX környezetéhez tudnék hasonlítani. Legalábbis ott bukkan fel ennyire sok furcsa teremtmény és szerzet. A legváltozatosabb szereplőkkel fogunk találkozni, nem lesz olyan helyszín, ahol két hasonló figurába botlunk. A világ, amibe csöppenünk különlegessége ellenére nagyon beteg, ugyanis a Mana fa (Mana Tree), ami az életet és energiát adja a világnak, titokzatos okoknál fogva elpusztul és a városok és különböző helyek mind átváltoznak különféle tárgyakká, ezért a föld egy kietlen pusztasággá változik. A játékban tehát adott a feladat, újra kell élesztenünk a Mana fát. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha a tárgyakká átváltozott helyszíneket mind megszerezzük, és újjá építjük a térképen, ezzel új erőt adva a Fának. A helyszíneket és városokat jelképező tárgyakat a történet során kapjuk meg.

ESTI MESE SQUARE-ÉKTŐL!







A JÁTÉKMENET

Miután kiválasztottuk a New Game-et szelektálhatunk két szereplő között. Az égvilágon semmi különbség nincs köztük, sem történetben, sem harcban tehát mindegy, hogy kit választunk. Én a lányt favorizáltam, de ez szubjektív vélemény. Szereplő választás után a fegyvert kell kiválasztani. Itt is szabadon válogathatunk, ugyanis később majd lecserélhetjük más típusra ha úgy érezzük, hogy az jobb, csak a játék elején nem lehet fegyvert venni. Mindenki az egyéniségének és a stílusának megfelelő eszközt válassza. Van azonban egy érdekesség, nevezetesen, hogy mindegyik fegyverhez más-más speciális támadást tanulhatunk meg, de erről később szólnék. Miután a fegyverrel is megvagyunk, nevet kell adni a karakterünknek. Ezután a világtérképre kerülünk, ahol választhatunk, hol akarunk játszani. Olyan helyet kell találni, ahol világos a négyzet. Nagyon fontos a helyszín kiválasztásánál, hogy legyen rajta víz, de NE TÚL SOK! Mint említettem, ahogy haladunk előre a játékkal kapunk tárgyakat, amiket a játék AF-nek hív. Ezeket az AF-eket a térképen lehet lerakni, mindig jelölve vannak, hogy hova lehet. Mikor elkezdjük a játékot rögtön kapunk egy tárgyat – leveles láda –, amit elhelyezve a térképen megjelenik az otthonunk – erről is egy kicsit később.

Ezután ha kapunk egy új AF-et, a térképen a Négyzettel választhatjuk ki és az X-szel letelepíthetjük. Nem szabad elfelejteni, hogy a térképen csak azon a behatárolt területen "építkezhetünk", amit az elején kiválasztottunk. Azért fontos, hogy víz is legyen a területen, mivel lesznek olyan helyek, amiket csak vízbe tehetünk le, és azért fontos, hogy ne túl sok, mert ez esetben a játék vége felé nem tudunk újabb helyeket építeni a térképre – ugyanis vízbe nem lehet városokat rakni, mint ahogy hajót sem szárazföldre. Nagyon jól válasszuk tehát meg a helyszínt, ahol kezdeni akarunk. Maximum három kockányi víz elég lesz – a térkép képzeletbeli négyzetekre van osztva. A játékban, ha mindent összeszámolunk 27 helyszín van, melyből konkrétan egyet kell vízbe telepíteni és kettő a lebegő hely, melynél nem számítanak a terep földrajzi sajátosságai. Végig lehet vinni ugyan a játékot úgy is, hogy nem telepítjük le az összes AF-et, de úgy nem az igazi. Minden egyes alkalommal, mikor egy újabb helyszínt elhelyezünk a bal felső sarokban a Mana Fa növekedni fog egy kicsit. Először még csak egy kis csíra bújik elő, de a vége felé egy nagy életerős fa lesz belőle.

De, hogy szerezhetünk AF-eket, merülhet fel jogosan a kérdés?! Nos a városokban, amiket lerakunk a térképen küldetéseket kapunk. Ha megoldjuk őket, akkor ajándékként újabb helyszíneket jelképező tárgyakat szerezhetünk. Igaz nem mindegyik küldetés után, valamikor kiváló felszereléseket és tárgyakat, valamint egyéb ajándékokat kapunk. Összesen 67 darab küldetést lehet megoldani, melyek az elképzelhető legváltozatosabbak. Az egyszerű "találd meg és hozd vissza" típusú misszióktól kezdve, a legkülönfélébb szörnyek megölésén keresztül a pokol urának hatalomra segítéséig, majd ledöntéséig van itt minden. Persze az elején még csak puhább küldetések lesznek, az igazi keményebb feladatok majd a játék végén jönnek, amikor már istenek ellen kell hadakoznunk. Egy jó tanács: mindig minden egyes helyet, várost sokszor nagyon sokszor járjuk be és beszéljünk mindenkivel, mert a legváltozatosabb helyeken és helyzetekben kapunk új küldetéseket, még ott is, ahol nem várnánk! Mind a 67-et nem muszáj megoldani a játék végigjátszásához, de az igazi élvezetet az jelenti, ha mind-



egyiket megtaláljuk és meg is oldjuk. Fontos megemlíteni továbbá, hogy egyszerre akár több küldetést is csinálhatunk, de ezt nem ajánlom, mert sokkal egyszerűbb egyenként szépen sorban megcsinálni mindent. Még egyszer mondom, minden helyet többször vizsgáljunk át, mert soha nem tudhatjuk hol vár ránk új küldetés. Még egy fontos említésre érdemes momentum: jól jegyezzük meg, hogy ki mit mond nekünk, amikor egy új küldetést kapunk, mert sokszor csak szóvirágokból meg apró megjegyzésekből kell kitalálni, hogy mit kell tenni, ha meg akarjuk oldani a feladatot. Sokszor előfordult ugyanis, hogy a játék nem ad elég támpontot a küldetés teljesítéséhez, ilyenkor a sötétben tapogatózunk és csak a véletlenen múlik, hogy megoldjuk az adott feladatot. Tehát nagyon figyelmesen hallgassunk végig mindenkit és beszéljünk mindenkivel többször is.

bővebben a megismert szereplőkről, helyszínekről, szörnyekről, a világ történelméről, fegyverekről és még rengeteg mindenről. Később még bővülni fog a repertoár, amiből válogathatunk, tehát mindent megtudhatunk, ami csak a játékkal kapcsolatban érdekel minket.

Házunk környéke is rejt érdekességeket. A játék elején még elég puritán a környezetünk, de később elég szép kertet, istállót, műhelyeket telepíthetünk. Ezek mind különféle küldetések sikeres megoldása után jelennek meg a házunk holdudvarában. Sokszor alaposan járjuk körbe otthonunk környékét, mivel nem egy új küldetést találhatunk. A történet során többször is nézzünk szét a kertben és csevegjünk a környezetünkben élőkkel – már akivel lehet persze.





Ha végig visszük a játékot, kimenthetünk egy mentett állást, és ebből kezdhetjük elölről. A szintünk, fegyvereink, szörnyeink stb. megmaradnak, viszont a küldetéseket – néhány kivétellel – újra meg kell csinálni.

AZ OTTHONUNK

A saját házunk és környéke a Legend of Manában központi szerepet játszik. Ezt a helyet telepíthetjük le először a térképen és innen indul a játék. Ha sikeresen megoldunk valamilyen küldetést, ide térünk vissza.

Az ágyunkban kezdünk, ahol mentésre is lehetőség nyílik. A szobában rajtunk kívül egy bébi kaktusz, név szerint Li'l Cactus fekszik. Amikor megoldunk egy küldetést mindig beszéljünk vele, mivel mindegyiket felvési a gerendán található levélre, és ezután olvashatunk róluk ha részletesebb elemzésre vágyunk az adott misszióit illetően. Azért kell minden küldetés után fecsegni vele, mert ha megcsinálunk két feladatot ,akkor hiába beszélünk vele csak a legutóbb teljesített küldetést fogja felfirkálni a falevélre. Tehát mindig beszéljünk vele, hogy teljes legyen a lista. Az alsóbb emeleten, a jobb oldalon egy kisebb könyvtárat találunk. Megvizsgálva a kissé rendetlen könyveket egy menü jelenik meg melyben rengeteg féle dogot áttanulmányozhatunk. Olvashatunk kicsit



A HARC

Általában megszokhattátok, hogy az RPG játékok tesztjeinél a cikk olykor 60-70%-át a harci rendszer "tömör" ismertetése foglalja le. Szerencsére a Legend of Mana nem tartozik ebbe a kategóriába, mivel a játék nagyon egyszerű a harc menete. A szörnyek a helyszíneken mindig egy adott helyen jelenek meg. Ha közel megyünk hozzájuk, karaktereink előkapják fegyvereiket és már mehet is a küzdelem. Az X-szel és a Négyzettel lecsaphatjuk őket, az előbbivel gyengébb ütést mérhetünk de gyorsan, az utóbbival nagyot – és halálosat –, de lassan. A Kör védekezésre szolgál, bár különösebb értelme nincsen. Maradt még a többi gomb, melyeknél mi dönthetjük el, hogy mire szolgáljon. A Háromszögre számtalan dolgot lehet beállítani, melyek közül az ellentámadás (Counterstike, Counterattack) a legkiemelkedőbb – ezeknek ki kell fejlődniük a megfelelő szint elérésével. A többi felejthető, de azért próbáljuk ki őket, hogy megbizonyosodjunk róla, nincs semmi gyakorlati hasznuk. A négy felső gombra speciális támadásokat tehetünk. Ezek fegyver függőek, tehát a kard legjobb támadását nem használhatjuk, nyíllal és viszont sem. Mindegyik fegyvernél újabb és újabb támadások jönnek elő érdemes próbálgatni őket. Apropó, nem említettem még egy nem elhanyagolható dolgot, nevezetesen a speciális támadást. Ezt akkor tehetjük meg, ha az életenergiánk alatt található kis csík megtelik. Tölteni sima támadásokkal tudjuk, érdemes főellenségekre tartogatni, melyek a helyszínek és küldetések végén szoktak megjelenni – szerintem végtelenül könnyű legyőzni őket, a Legend of Mana a legkönnyebb RPG, amivel valaha játszottam. Győzelem után a szörnyek helyén tapasztalati pontokat jelképező kristályok szóródnak szét melyeket gyorsan kapkodjunk fel – néha kapunk HP pótlókat is.



Az elején már céloztam arra, hogy több karakterrel vesznek részt a harcban. A főszereplőn kívül velünk lehet még egy másik szereplő is aki általában egy-egy adott küldetéseknél csatlakozik hozzánk – sokszor ezek a karakterek adják a missziókat. Később megkérhetjük őket, hogy jöjjenek velünk és sokszor csak akkor lehet megoldani egy-egy feladatot, ha valaki egy adott helyszínen velünk van. A főszereplő és még egy harcos mellett lehet velünk egy harmadik szereplő is, ám ez nem lehet "emberi" figura. A játék elején kapunk egy küldetést Dominában (Monster Coral) amit ha megoldunk – el kell kapni egy tojást – megnyílik az istálló a kertünkben. Itt megszelídített állatokat, szörnyeket gyűjthetünk – de csak ötöt – és közülük egyet beválaszthatunk a csapatba. Szörnyeket folyamatosan szerezhetjük játék során, így sűrűn fog változni istállónk képe – a felesleges állatokat ellehet adni. Szörnyeinket etetni kell – kajákat vehetjük és termeszthetjük egy nagy fánál, ami történet szerint szintén egy küldetéssel nő ki a kertünkben. Ezen kívül hármat a szabadba is ki lehet engedni "legelni". Az állatokon kívül összeszerelhetünk gólemeket is, melyeket szintén választhatjuk harcba (szörnyek helyett), erre a egyik leendő műhelyben van lehetőség. A műhelyekben fegyvert, és hangszereket készíthetünk, utóbbi a szörnytojás fogásához kell.

RÖVID ÉRTÉKELÉS

Kifogytam a helyből, úgyhogy jöjjön az értékelés dióhéjban. A játék nagyszerű lett. Az RPG-ket kedvelő játékosoknak nagyon ajánlom, mert mind a játékmenet, mind a történet nagyon egyedi és kiváló. A küldetések ötletesek és rengeteg van belőlük, maga a játék is nagyon különleges. Hiába a SquareSoft mindig híres volt az egyedi ötleteiről.

Mint már említettem nagyon könnyű a játék, a készítők a nehézséget nyugodtan állíthatták volna feljebb is. A grafika nagyszerű, de ezt az elején már elregéltem és a zenék is nagyon szépek. Valahogy a rajzolt RPG-k zenéi mindig gyönyörűek, idáig a Suikoden 2 zenéi tetszettek a legjobban, de a Legend of Mana is fület gyönyörködtető.

Aki tehát fogékony ezekre a játékokra és szereti az igényesen megtervezett szép RPG-ket, mindenképpen szerezze be a Legend of Manát mert az egyik legjobb ilyen stílusú játék.

Veres Mik

LEGEND OF MANA

SQUARESOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MŰVÉSZI GRAFIKA, EGYEDI JÁTÉKMENET
× TÚL KÖNNYŰ

90%

Ritka az olyan hónap, amikor két ennyire jó játékkal is összehozz a sors. Értem ezalatt, hogy nekem volt szerencsém ebben a számban a Pókembert és a Dino Crisis 2-őt is tesztelnem. (Nem hiába, ha egyszer én vagyok a főnök kedvence.) Az első rész nagy siker volt, és szerintem nem volt olyan trágya, mint ahogyan azt a Martin állította.

SZTORIZZUNK

A Dino Crisis 2 az első rész után egy évvel játszódik. Ugye mindenki emlékszik még Dr. Kirk-re és az új energiaforrással kapcsolatos kutatásaira, amik aztán csúfos kudarcba fulladtak. Természetesen Kirk ment a süllyesztőbe, és egy katonai szervezet vette át a kutatási munkát. Szóval a kutatások folytatódtak, persze a katonaság soha nem az észbeli képességeiről volt híres, ezért aztán nem is csoda, hogy sikerült nekik eltűntetni a bázis egész katonai, és fejlesztési részlegét, meg ráadásként egy kisvárost Edward City-t is. Egy mentőcsapatot küldenek a helyszínre az időben, melynek tagjai között ott van Regina is, az első rész főszereplője. Na, itt aztán nagy viták folytak az irodában, hogy mi is történik utána, én váltig



állítottam, hogy az egész kóceráj visszament az időben és a csapat is utánuk ment, a Péter (nem a Bagó) meg azzal erősködött, hogy a dinoszauruszok ki lettek tenyésztve, az incidens 2009-ben történt, a csapat pedig 2012-ből jött vissza, hogy megtudja mi is történt. Kinek melyik verzió tetszik, de az enyém az igazi. Mindegy, a csapat összefut egy sereg Raptorral, és csak hárman élik túl a találkozást.

AZ ELVESZETT VILÁG

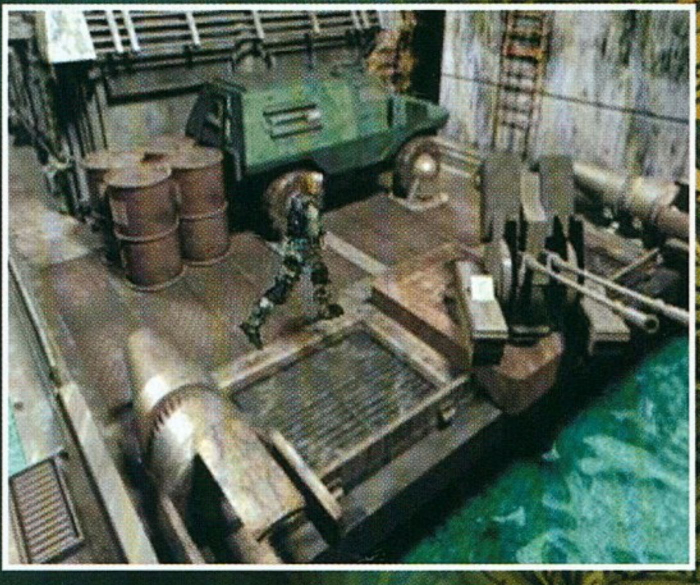
Szerintem mondjuk hülyeség volt a sztorit így megbonyolítani, hiszen mindenki tudja, hogy a játék totálisan másolja a Jurassic Park-ban lefektetett alapokat, ha jobban végiggondoljátok. Ebben is újraélesztik a dínókat meg abban is, csak az eljárás más. Épp a múlt havi számban mondtam, hogy a Parasite Eve 2-nél szebbet már nem lehet alkotni PS-re, erre jól rácáfoltak a Capcom emberei, mert ez a játék még annál is szebb. Úgyhogy most már inkább nem mondom, hogy ennél szebbet nem lehet csinálni, nehogy a jövő hónapban megint mea culpázzak. Egy újfajta technikát alkalmaztak a szereplők és a dínók mozgatásához, a motion blure-t, ami ugyan a pixeleket nem mossa el, csak bizonyos mértékben eltolja (kicsit olyan, mintha szellemképes lenne a játék), de jól néz ki. Elhagyták az első részben alkalmazott mozgó kamerákat, és az egészet kirakták a szabad ég alá, ami fantasztikusan gyönyörűre sikeredett. Bár mindenki tudja, hogy csak előre letárolt helyszíneken mozoghatunk, mégis tökéletesen visszaadja egy dzsungel atmoszféráját. Azzal is próbálták élethűbbé tenni, a terepet, hogy különböző dolgok mozognak a háttérben, pl.: egy Triceratopsz család vonul el fenségtejesen a látóhatár szélén. És ezzel el is érkeztünk a játék legnagyobb kedvenceihez: a dinoszauruszokhoz. Sokkal több van belőlük, mint az első részben és a kidolgozottságuk is sokat tökéletesedett. Eszméletlen, ahogy becserkésznek, közelítenek hozzánk, ránk támadnak, vagy épp elmenekülnek. Szóval a mozgásuk tökéletes. Csapatostul támadnak ránk, és sehol sem érezhetjük magunkat biztonságban, mert bárhol felbukkanhatnak. Bár tegyük hozzá, ha túl sokan vannak, néha berángat a grafika. Nem mondhatom hogy élethű, mert ki, tudja ki látott már élő őshüllőt, de a hangjuk is nagyon jól el lett találva. Tényleg olyan, mintha élő, lélegző állatok ellen küzdenénk. De az ős-esőerdő zajait is remekül eltalálták. A játék közepe felé lesz majd egy olyan rész, ahol Regina búvárruhát húz, és a víz alatt kell vele nyomulni. Ez egy nagyon ötletes dolog volt a készítők részéről, mert ilyesmivel még senki nem próbálkozott, és sikerült nekik nagyon valósághűen szimulálni a víz alatti viszonyokat, mint pl.: a testre ható kisebb gravitációt, vagy a víz alatt élő állatok mozgatását. Tényleg nagyon fantasztikus a látvány.

ÉS AMI TÉNYLEG ELVESZETT

Először is a klausztrofóbia érzet. Mert ugye senki sem érzi magát bezárva egy dzsungelben. Aztán, ami talán a legmeglepőbb, ez a játék már nem kimondottan egy horror játék, sokkal inkább egy lövöldözős-akció, garantálom, hogy egyszer sem fogsz megijedni. Épp ezért nincsenek már agymozgató rejtvények (Kódos ajtók! Hol vagytok?), elakadni soha nem lehet benne, épp ezért sokkal könnyebb végigjátszani. Nagy megkönnyebbülésemre elhagyták az idióta lőszer és gyógyító cuccok mixelésének a lehetőségét, ezzel sok szenvedéstől kímélve meg a játékosokat. Talán az lesz az új trend, hogy a második részek, szebbek lesznek ugyan, de jóval egyszerűbbek is, így akik a komoly kihívásokat szeretik, azoknak ez a játék nagyon könnyű lesz.

KOMBÓZZUNK

A Dino Crisis 2-ben egy teljesen újfajta harcrendszerrel találkozhatunk. Minden hüllő legyilkolásáért bizonyos számú pont (Extinct Pont) jár. A



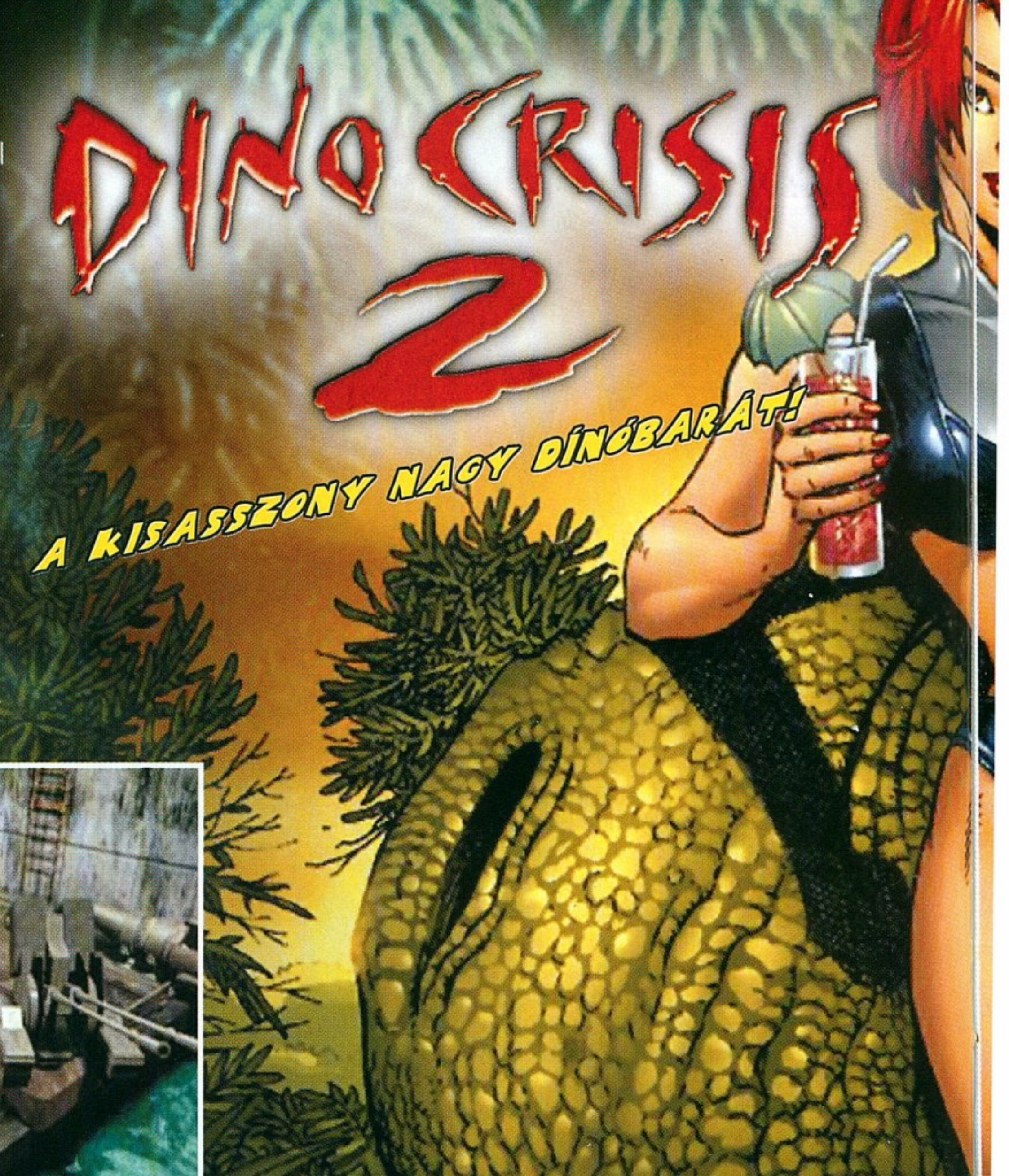
nagyobbakért több, a kisebbekért kevesebb. Miután leszedtél valakit, megjelenik az érte járó pontszám a képernyőn, ha azalatt nyírsz ki egy másik dínót, hogy a pontszám még látható, a gép kombónak számolja és több pontot ad rá. Ha elég ügyes vagy, nagyon hosszú sorozatokat lehet így összehozni, amikért egy rakat pont jár. Mindegyik kombónak háromféleképpen lehet vége, ha megsérülsz, ha elfogynak az ellenfelek, vagy ha eltűnik a felirat. Plusz ponthalmazok járnak, azért ha sérülés nélkül sikerül kombót csinálnod, és így hagyod el a helyszínt. A pont nagysága attól függ, hogy mennyire veszélyes helyzetet sikerült kikerülnöd. Vannak olyan helyszínek, ahol a falon számítógép terminálok vannak, azon kívül, hogy itt menthetsz, vásárolni is itt kell majd. A játékban ugyanis fegyvert, vagy lőszert nem lehet, egészségügyi készítményeket is csak elvétve fogsz találni. Ezeket mind meg kell vásárolni. A fegyverekről és az egyéb felszerelési tárgyakról, írok majd a végigjátszásban, nézzük melyik egészségügyi csomag mire jó.

HEMOSTAT: nem gyógyít rajtad, viszont elállítja a vérzést.

MEDI PACK S, M, L: különböző mértékben pótolják az energiádat.

RESCUE PACK: ha véletlen meghalnál, segítségével még egyszer próbálkozhatsz, mindig legyen nálad, hátha...

Egyébként összesen 12 tárgy lehet nálad, ez elég kevés. A kulcsfontosságú cuccokat viszont külön tudod tárolni. Egyszerre két fegyvert tudsz használni (Kb. 18 fegyver van a programban.), egy elsődlegest (Primary), és egy másodlagost (Secondary). A fegyvereket egyféleképpen tuningolni is lehet, úgy hogy nagyobb kapacitású tárakat veszel hozzájuk, és nincs megszabva, hogy mennyi töltény lehet egy fegyverben. Arra azért figyelj, hogy melyiknek milyen hatása van. A nehezebb fegyverekkel ugyanis nem lehet célzás



közben futni, a dupla vagy kétkezes fegyvereknél pedig nem lehet másodlagos fegyvert használni. Van, amelyik fegyvert csak az egyik szereplő tudja használni, és fordítva. Merthogy két irányítható ember van a játékban, és felváltva kell velük játszani.

A SZEREPLŐK

REGINA: a S.O.R.T. csapat tagja (Secret Operation Raid Team - Titkos Műveleti és Támadási Csoport), alapban egy pisztollyal és egy elektromos sokkolóval rendelkezik, amivel különböző biztonsági zárakat és elektromos kütyüket tud megbabrálni. Irányítható karakter.

DYLAN: a TRAT csapat tagja (Tactical Reconnoitering and Aquisition Team - Taktikai Felderítő Csapat), egy shotgunja van és a machetájával képes megtisztítani az ajtókat az indáktól. Irányítható karakter.

DAVID: szintén TRAT tag, csak statisztaszerepek jutnak neki.

A Rejtélyes Túlélők: Háromtagú ellenséges csoport, elképesztő technikai felszereléssel.

AZ IRÁNYÍTÁS

X: Vizsgálódás, ajtónyitás.
Kör: másodlagos fegyver használata.
Háromszög: visszalépés, kivéve víz alatt, mert ott az ugrás gombja.
Négyzet vagy az X + az R1: lövés.
R1: célzás.
R2: 180 fokos fordulat.
L1: a célpontok között lehet vele váltogatni.
L2: térkép.

Az irányításhoz még annyi hozzáfűznivalóm lenne, hogy a szereplők nagyon lassan emelik fel a fegyvert, és az automata célzás sokszor nagyon pocsék, rengetegszer fog előfordulni, hogy nem a veszélyesebb, hanem a közelebb lévő (még ha az mondjuk egy kerítés mögött is

van), fogja becélozni. Ilyenkor pedig garantált a sérülés. Sokszor maga a célzás is lassú. A beállításokról és a menükről most nem írok, mert minden nagyon egyértelmű

A BEHOZHATÓ BÓNUSZOK

A játékban a sima fájlokon kívül el van rejtve 11 darab speciális Dínó fájl is. Ezeken az irományon katonai feljegyzések vannak, az általuk megfigyelt hüllőkről, sok tippet is adnak a harcmodorukról. Ha végeztél a játékkal, és mindet megtaláltad megkapod az EPS Platinum Card-ot, amivel a következő végigjátszásnál mindegyik fegyveredhez örök lőszered lesz. Az első végigjátszás után bejön az EXTRA CRISIS, ami két játékmódot takar. Az egyik a Dino Colosseum: a begyűjtött pontszámaidért különböző szereplőket vásárolhatsz (pl. az első részből embereket, vagy dinoszauruszokat), és egy arénában kell őket irányítva, sorban megküzdeni az egyre erősödő hüllőkkel. A gép négyféleképpen osztályozza a teljesítményedet, és a végén kapsz egy rangot. A Dino Duel: ez egy kétjátékos mód, dinoszauruszokkal kell egymás ellen verekedni. Egyébként a gép a játék végén is értékeli a teljesítményedet és jelzem, hogy ebben a játékban van S fokozat. Én is értékelném most a játékot a teljesítménye alapján, rövid de jó: tőlem A rangot kapna.





Egy év telt el...
Az energia ismét elszabadult...
Egy rég letűnt, idegen korba kerültél...
Ne nézz hátra...
Mert valami les rád a bozótban...

Elöljáróban elmondanám, hogy nem vagyok egy nagy dínó szakértő, de azért remélem, nem fogok egetverően nagyot bakizni. Szóval, ha igazából játszani akarsz, válaszd a NORMAL fokozatot, a HARD ugyanis szerintem egy nagy kínlódás, a túl erősre sikeredett hüllők miatt, és szinte mindennek dupla az ára. Pörög az intro, közben mindenki gondolkodjon el szépen magában, vajon tényleg csak a szemét lehet kilőni a T-Rex-nek, egy katonai rakétavetővel? Ennyire azért már nem kéne sztárrolni a zsarnokgyíkot. Az is elég fura, hogy Regina a földet érés után szépen lelécel, de ne kötözködjünk, hiszen ez csak egy játék. Regina biztos visszament a hajóra, míg Dylan a túlélők után indult.

A DZSUNGELBEN - DYLAN

Dylan-t irányítod. Vedd fel a hullától a kis EÜ csomagot (Med Pack S), nem mehetsz Regina után, mert a zárat csak az ő elektromos kütyüjével lehet kinyitni, menj ki azon az ajtón, amit Dylan az előbb tisztított meg az indáktól. Épphogy csak pár lépésre tudsz eltávolodni az ajtótól, amikor rád támad három Raptor, úgyhogy itt az ideje a pontgyűjtésnek, szaladgálj és csinálj gyorsan egy 18-20-as hibátlan kombót. Van itt egy ajtó, ami előtt most még ládák vannak, vedd fel az északi sarokból a közepes EÜ csomagot (Med Pack M), mássz fel a lépcsőn, majd a következőn mássz le. Rohanj végig az ösvényen, közben mindenkit nyírj ki, és a végén mássz le a létrán. A következő helyszínen az egyik nagy konténer tetején van egy kis EÜ csomag (Med Pack S), a létrán felmászva pedig egy nagy EÜ csomagot (Med Pack L) vehetsz fel. Elvileg, ha az előbb kitettél magadért itt már el fog fogyni a töltényed, de ne aggódj, mert az acél ajtó mögött az első terminál is ott figyel. Odabent furcsa dolog történik, Dylan meglát egy különös ruhába öltözött túlélőt, aki azonban se szó, se beszéd lelép. Most a víztoronynál (WATER TOWER) vagy, tehát a későbbiekben is így fogok hivatkozni rá. A földön ott hever az első Dínó fájl, méghozzá a Velociraptoré. A terminálnál vedd meg a Solid Cannon, ez egy elektromos fegyver, később a repülő hüllők ellen nagyon hatásos lesz. Költsd el a maradék pénzed is, mondjuk vegyél a shotgunba egy nagyobb tárat. Kerüld meg a víztornyot, mássz fel a létrán az Újraélesztőért (RESCUE PACK), utána menj ki a kis vasajtón. Fuss végig a kerítés között, a félig beomlott folyosón egy közepes EÜ csomag van. Menj tovább. A következő képernyőn egy mezőre jutsz, itt gond nélkül össze lehet hozni egy húszas kombót, ha megvan lépj be az út végében lévő dupla ajtón. Ismét összefutsz a félszemű T-Rex-szel, menekülj előle, fel a létrán a karzatra, le a létrán, majd ismét fel, stb. Közben azért szedd fel a nagy EÜ csomagot (Med Pack L), már majdnem lelépnél, amikor ismét megjelennek azok a furcsa túlélők, és nem éppen barátságos szándékkal közelítenek, Dylan berohan a Katonai Részlegbe (MILITARY FACILITY). Azt, hogy mitől katonai ne tőlem kérdezzétek. Szóval az első szobában vedd fel a kisasztalról a második Dínó fájlt (Tyrannosaurus Rex). Menj tovább végig a folyosón, a végén lesz egy elektromosan lezárt ajtó, mellette van egy szekrény, vedd fel róla a közepes EÜ csomagot. Menj vissza folyosón lévő ajtóig, és nyiss be rajta, ez az orvosi szoba (MEDICAL ROOM). Itt is van egy terminál, tehát szépen töltsd fel a lőszerkészleteidet, az egyik ágyon van egy fájl, a szekrényben egy újraélesztő, a másik ágyon pedig egy kulcs (KEYPLATE). Mielőtt azonban kimész, vedd magadhoz az elektromos fegyvert. Néha ugyanis előfordul, hogy a gép Raptorok helyett két kegyetlen erős dínót rak a folyosóra, akiket shotival, szinte lehetetlen megölni. Viszont az áramtól hamar kifekszenek, és fejenként több mint 7000 pontot érnek. Menj vissza az udvarra, ahol még vár rád a T-Rex. Rohanj el mellette a másik ajtóig. Bent a számítógép szobában vedd fel a fájlt, van egy doboz is a falon, ami épp az előbb felvett kulccsal nyílik, amikor azonban kivennéd a fejlesztési labor kulcsát (RESEARCH FACILITY KEYCARD), bekacsol a riasztó, és rád záródik az ajtó. Nincs mit tenni, oda kell szólni Reginának, hogy jöjjön és szedjen ki a szarból.



A DZSUNGELBEN - REGINA



Ha menteni akarsz, mássz vissza a légpárnásra, egyébként a hozzád közelebb eső elektromos ajtót nyisd ki a kábító fegyvereddel (STUNT GUN), (a Körrel üsd meg a kapcsolót). Tőled rögtön balra fekszik egy hulla, vedd fel tőle a harmadik Dínó fájlt az Allosaurus-t. Fuss át a hídon, alattad épp elkacsázik a T-Rex. Menj végig az ösvényen a létráig, amin mássz fel, egyébként szerintem elég gyenge Regina pisztolya főleg a Raptorok ellen. Az elágazásnál ne menj be a fém ajtón, hanem indulj el lefelé, a rácsos ajtó után egy új ellenféllel ismerkedhetsz meg az Allosaurusszal. Elég kemény a dög, és a legyőzéséért sem jár olyan sok pont, hogy megérné vele szarakodni, menekülj tehát a létrákon a dupla ajtóig. Most a Kutatási Részlegben vagy (RESEARCH FACILITY), a létrákon mássz át, az egyik ajtót teljesen benőtték az indák, ide majd Dylannel kell visszajönni, a leszakadt híd végében egy kis EÜ csomag van, ja és egy jó tanács az idegesítő szúnyogokat a másodlagos fegyverekkel lehet elintézni. Nyiss be az egyetlen használható ajtón. Az asztalról vedd fel a fájlt, a terminálnál pedig vedd meg a lángszórót (FLAME LAUNCHER) és a kézi lángszórót (FIREWALL). Amint kilépsz az udvarra, Reginát is megtámadják a rejtélyes idegenek a robbanó frizbijeikkel. Egyiküknek azonban nem sikerül lelécelni, akiről rögtön ki is derül, hogy egy szőke kislány. Hiába láncolod azonban a vascsövekhez, egy szót sem lehet belőle kihúzni. Menj vissza az elágazásig, és most menj be a fémajtón. Ezt a területet mérges gáz lepi el, ezt a gázt pedig a növények termelik, úgyhogy elő a lángszóróval, és útközben tessék szépen felperzselni a pöfékelő virágokat, had örüljenek a környezetvédők. Ha elég gyors vagy 13-as kombót is összehozhatsz. Van itt egy lejárat, ahova azonban csak gázmaszkkal lehet lemenni, ezért most a rácsos ajtón menj ki. A helyzet ugyanaz, a végén, az ajtón keresztül a víztoronyhoz kerülsz, a terminálnál vedd meg a dupla gépfegyvert (SUB MACHINE GUN), és menj Dylan után a Katonai Részlegbe. Útközben azért megint összefutsz a kedves idegenekkel, és Regina bebizonyítja, hogy Jedi lovagként is nagyszerűen megállná a helyét. (Sajnos a mezőn sétáló Triceratopszokat nem lehet legyilkolni). A részleget közben megszállták a Pterodactyluszok, akik elég nagy parasztok. Szóval szimpla ajtón be, vedd fel a kulcsot, amit Dylan csúsztatott ki az ajtó alatt, ezzel menj annak a folyosónak a végére, ahol a zárt elektromos ajtó volt. Nyisd ki és lépj be az Irányító terembe. Fent a karzaton van egy fájl, menj a szoba végébe, ahol a falon egy búra alatt van egy csomó kulcs. Tedd be a tiédet is, utána pedig vedd ki a kéket (BL), ezzel menj vissza Dylan-ért és szabadítsd ki. Most egy hosszabb átvezető jelenet jön, Regina visszaviszi a csajt a hajóra, Dylan pedig kiszúrja, hogy valakik jártak a gépen és mindent megrongáltak, többek közt az időkapu egyik fontos alkatrészét is elvitték, ami nélkül pedig nem tudnak visszajutni a saját korukba, plusz a hajó sem működik. A szőke csajszi amikor meglátja Dylan-t teljesen begerjed, bár lehet ez csak a bilincsek miatt van. Ha akarsz, menthetsz, és vehetsz Dylan-nek egy erősebb pengét a machetájára (HEAVY BLADE).

A DZSUNGELBEN - DYLAN #2

A dokkot egy kicsit már átalakította egy Alloszaurusz, így már ki tudsz menni, a középső ajtón. A következő képernyőn, ha már átmásztál a létrákon, látnod kell egy mini vízesés, ezt vizsgáld meg kétszer-háromszor, kiesik belőle vala-

mi, azért az Alloszaurusz-t próbáld meg elkerülni. Várd meg, hogy a fa gyökerei közé sodródjon, majd vedd fel, ez a Harmadik Energiarészleg kódkártyája. Egyelőre erre a kulcsra még nincs szükséged, de időt takarítasz meg vele, majd később elmondom miért. Most a Kutatási Részlegbe kell eljutnod, a baj ezzel csak az, hogy az egész dzsungelt meg kell kerülni hozzá. Használd a térképet. Útközben azért harcolj sokat, mert szerintem a palival könnyebb kombókat összehozni. Ha odaértél végre, vágd le az indákat az ajtóról és lépj be a Kutatási Részleg épületébe. Újabb hüllőfajtával ismerkedhetsz meg az Ovirataptorokkal. Fuss körbe a termen, a végén az ajtónál használd a Kutatási Részleg Kódkártyáját. A folyosón balra indulj el. Az egyik sarokban az asztalon találsz majd egy fájlt, mellette





van egy indás ajtó, vágd le róla a növényeket és menj be rajta. A következő szoba több kisebb részből áll, vedd fel a földről a kis EÜ csomagot, nyisd fel a zölden világító ketrecet, van benn egy Dínó fájl (Compsognatus), zárd le a mellette lévő szellőzőnyílást. A nagyobb helyiségben, ahol az ágyak vannak, vedd fel fájlt, és szintén zárd le a szellőzőt. A terminálnál vehetsz egészen új cuccokat, az EPS Silver Card-ot mindenképp vedd meg, mert ha nálad van, kétszer hosszabb ideig marad meg a kombó felirat a képernyőn, az INNER SUIT nevezetű páncél pedig minden esetben megállítja a vérzést. A terminál melletti ajtón menj ki. Megint a folyosón vagy, használd a kódkártyát a dupla ajtónál, igen ám de amint előveszed egy rohadék kis Compi lenyúlja, vissza kell tehát szerezned tőle. A lényeg, hogy a szellőzőkön keresztül, egészen ketrecekig üldözd, ahol a gyökér benne akar majd elbújni, zárd rá és már is újból a tiéd a kártya. Most már bemehetsz a dupla ajtón. A pultról vedd fel a fájlt, a földről pedig az indító elemet (STARTER BATTERY). Nincs más dolgod hátra, csak hogy visszamenj a hajóra. Hopp úgy néz ki a csaj lelépett, Regina a helyére teszi az elemet, így most már újra működésképes a hajó, irány tehát a Harmadik Energiarészleg (3rd Energy Facility). Az út közben a hajót megtámadja egy csapat Plezioszaurusz és Pterodaktilusz. Szóval mini-játék következik, a hajó végén lévő ágyúval kell leszedni a felbukkanó őslényeket, egy nyíl jelzi, ha valamelyikük már túl közel került, és lecsapni készült. Nekem a legjobb eredményem 53-as kombó volt. Miután megérkeztetek újra Reginát irányítod.

A HARMADIK ENERGIA-RÉSZLEGBEN - REGINA

Indulás előtt a terminálnál vásárolj be, vannak nagyon jó új fegyverek, a HEAVY MACHINE GUN-t mindenképp vedd meg, de lesz ott egy háromszoros rakétavető is (MISSILE POD), ha karod ezen kívül még megveheted Regina kábító fegyverébe az erősebb elemet (POWER BATTERY). A kikötőt teljesen ellepték a Plezioszauruszok, viszont az új gépfegyverrel mindegyiknek elég egy jól irányzott fejlövés a csöpp kis agyukba, ráadásul nem is sérülsz, úgyhogy én itt egy kicsit szaladgálni szoktam ide-oda, amíg az összesest ki nem nyírom. Ugyanis rengeteg pont jár értük, egyébként a repülő hüllők ellen is egész hatásos ez a fegyver. Menj egészen addig a helyszínig, ahol egy hulla fekszik a sarokban, (útközben azért ne felejtsd el felvenni a nagy EÜ csomagot), van nála egy fájl, amiben a fénykép azt a kis vízesés mutatja, ahol anno felvetted a kódkártyát, ugyanis ez a pali rejtette el oda, és ha most nem lenne nálad, mehetnél vissza érte. Szívesen máskor is. Ja és a szétroncsolt teherautónál is van egy Dínó fájl (Pteranodon). Az ajtónál használd a kártyát. Fuss végig a körbe a hajón át, (a hajón van egyébként egy kis zárt doboz) a következő ajtóig. Menj fel a lépcsőn, a szobában vedd fel a fájlt, a Dínó fájlt (Mosasaurusz), és a kulcsot (KEY FOR THE BOX), ezzel menj vissza a kikötőbe a motorcsónakhoz és vedd ki a dobozból a fájlt, ami egy kódot tartalmaz, az hogy mi a kód nem írnám le, mert játékonként változhat. Menj vissza, ahol a kulcs volt, a terminál mellett van egy ajtó. Fuss végig az erkélyen, és vedd fel a hullától a személyi kártyáját (MECHANIC'S ID CARD), menj vissza, vásárolj, ha akarsz, és célozd meg az elektromos ajtót, ami voltaképpen egy lift, és használd az ID kártyát, majd a motorcsónakon talált kódot írd be. Menj le a lifttel. Végig a folyosón, be a dupla ajtón. A karzaton rohanj el jobbra, a falon a képernyőnél add rá az energiát a rendszerre, van ott három piros kapcsoló, miközben újraindul a rendszer, néha áramkimaradás lép fel és a zöld kapcsolók pirosra újra váltanak, ezeket gyorsan üsd meg a másodlagos fegyvereddel, ha már mind kékre váltott, akkor győztél. Mássz le a létrán, és a másik oldalon mássz fel, vedd fel a fájlt, és az egyik búra alól tedd magadévá a búvárruhát (INNER SUIT). Ismét mássz le, aktiváld a liftet, és menj le vele.

A HARMADIK ENERGIA REAKTORBAN - REGINA

Ez egy nagyon látványos rész, és nagyon jól sikerült lemodellezni a víz alatti körülményeket. Ne felejtsd el, hogy az irányítás annyiban megváltozik, amíg búvárkodsz, hogy a Háromszöggel ugrani/emelkedni tudsz. A víz alatt egyébként a mai krokodilok ősei a Mosaszauruszok lesznek az ellenfeleid. Haladj szépen lefelé, útközben vedd fel a kis és a közepes EÜ csomagot, menj be a kisajtón. A kanyarban a falon van egy terminál, vedd meg a víz alatti gránátvetőt (AQUAGRENADE), és vegyél hozzá egy plusz harmincas tárat is, hogy ne kelljen folyton ide visszajárnod munícióért (bár a búvárruhának is van két alap fegyvere és ebből az egyik végtelen, de mindkettő elég gyenge, meg a gránátvetőre amúgy is szükség lesz majd). A pultról vedd fel a fájlt, a rendszert egyelőre még nem lehet bekapcsolni, mert hiányzik a gépből egy dugasz. Szépen haladj tovább, két ajtóval arrébb egy jó nagy terembe jutsz. Az egyik sarokban (a dupla ajtó mellett) van egy kicsit magasabb platform rajta egy közepes EÜ csomag, innen ugorj fel még magasabbra, itt szépen menj végig (ugrálj, ahol kell, csak vigyázz le ne lökjenek, és vedd fel az EÜ csomagot is), amíg egy erkélyszerű részhez nem érsz. A gránátvetővel lődd ki a tartóoszlopot, most már fel tudsz ugrálni az ajtóhoz. Odabent először is add rá ez energiát a liftre, a falon lévő kapcsolóval. Próbálj meg a "hídon" átjutni a túloldalra, a csöveket ugord át (ha leesnél, a lifttel vissza tudsz jönni ugyanide). Ess le a hullához és vedd fel mellőle a dugaszt (PLUG). Ezzel menj vissza a nagy számítógépig. Tedd be dugaszt, és kapcsold be a rendszert, az pedig kinyitja az egyik folyosót lezáró ajtókat neked. Most csanázzál vissza egészen a dupla ajtóig (ahonnan elkezdtél felugrálni), és menj be rajta. A terminálnál vásárolj és ments, ha akarsz, utána a lifttel menj le. Kacsázz végig a folyosón, az egyik sarokban egy halott búvár lesz, mellette a város kódkártyája (CITY KEYCARD), a másikban pedig egy Dínó fájl (Plesiosaurus), a folyosó végén a másik lifttel szintén menj le. Most vagy a valódi reaktorban, hirtelen egy bazi nagy Plezioszaurusz úszik be a képbe, a reaktor megsérül, a biztonsági rendszer bekapcsol és lezárja a kivezető utakat. Nincs más hátra meg kell küzdened vele. Ez egyébként amolyan főellenség, sétálj egy kicsit, majd ugrálj fel a platformokon olyan magasra, amilyenre csak bírsz. A dög körözik a reaktor körül, amikor feléd tart lődd a gránátvetővel, nem túl erős, legyőzése után pedig 10000 pont a jutalmad. Persze amint győztél, visszaáll minden a normális kerékvágásba, és az ajtók is kinyílnak. Ha nem vagy tele, szedd fel a szanaszét heverő EÜ csomagokat, vagy a kisebbeket használd el és vegyél fel helyettük nagyobbakat. Ha mindennel kész vagy ugrálj végig a fal mellett, egy lifthez kell jutnod a végén. Aktiváld, és menj fel vele. A város határában vagy, amint leslattyogsz a lépcsőn, összefutsz Dylan-nel.
David is bejelentkezik a rádión, és túlélőkről beszél, akik Edward Cityben ragadtak. Regina kinyitja a nagy dupla ajtót a kártyájával, majd elrohan, megint Dylan-t irányítod.

AZ ÚT EDWARD CITY-BE - DYLAN

Mielőtt Regina után szaladnál, menj vissza a hajóra és vásárolj be. Vedd meg az ANTITANK RIFLE-t (ez egy aszott erős fegyver), és a CHAINMINE-ot, amire a barlangokban lesz szükséged, ez utóbbihoz nem árt, ha veszel egy plusz ötvenes tárat is. Találsz majd egy páncélt is (LIGHT-WEIGHT ARMOR), ami felére csökkenti a sérüléseket, ha kell, vedd meg, most már mehetsz a nő után. HA végeztél a Raptorokkal, menj be a baloldali ajtón, a konténerek között semmi érdekes nincs, csak egy terminál, bár ugyanazokat lehet megvenni, mint a hajón, viszont ha kedved tartja, kinyírhatod az Alloszauruszt az új brutál fegyvereddel. Odakint a földön a hulla mellett, van egy Dínó fájl (Inostrancevia). Menj ki a dzsungelbe, az "indás" ajtón keresztül. Találkozol Reginával, a fán pedig meglátjátok David jelét. Menj tovább, át a hídon, egészen, amíg egy zsákutcába nem jutsz. (egyébként megjegyzem, hogy innentől kezdve sokkal erősebbek a dinoszauruszok) Lődd szét a sziklát a Chainmine-nal, és fuss be a barlangba. A barlangokban nem lehet használni a térképet, mert valami bezavar. Mondjuk nem egy nagy labirintus, az elágazások vagy mindig ugyanoda visznek, vagy bonusz cuccokért, a sziklákat is mindig robbantsd fel, és figyeld a falakon David jelét. Király a láva effektus is. A barlangrendszerben Inostranceviák fognak rád támadni, ezért macerások, mert a legtöbb fegyver ellő felettük és csak akkor találja el őket, amikor két lábra emelkednek, úgyhogy ellenük is használd a Chainmine-ot. ha sikerült kijutnod újra a szabadba, a terminálnál megveheted a rakétavetőt (ROCKET LAUNCHER). Mássz fel a létrán, és megint Reginába botlasz, meg egy pár Alloszauruszba. Most megint egy aljáték következik, amíg menekülsz a gyíkok elől, a társad fedez a tüzérségi ágyúval. A jelzőpisztollyal (SIGNAL BULLET) tudsz neki jelezni, hogy hova lőjön, természetesen a nagy konténereket is vele kell szétlövetni, először Regina menekül, majd Dylan (vele használd az ANTI TANK RIFLE-t egy kis plusz pontokért), majd megint Regina, útközben lesz egy-két EÜ csomag is. Utána mindketten lemásztok egy létrán, a földről vedd fel a következő Dínó fájlt (Triceratops). Menthetsz is, ha akarsz a terminálnál.



Valami iszonyatosan kegyetlen pusztítást vitt itt végbe, nem csak az embereket de a dinoszauruszokat sem kímélte. Rögtön ki is derül, hogy mi volt az, ugyanis egy őrjöngő Triceratopsz jelenik meg, és menekülnötök kell egy dzsippel. Ez megint egy mini játék, amíg Regina vezeti a kocsit, neked Dylan-nel a fedélzeti géppuskát használva kell visszaverned a két Triceratopsz támadásait. Ha sikerült végre egy CG videóval leszünk gazdagabbak, amiben Regina beszáll egy mező közepére a dzsippel, ahol épp egy csapat Raptor sziesztázik. Mintha egy ehhez hasonló rész lett volna a Jurassic Park 2-ben is. Betojni azonban nem kell, mert megjelenik David egy helikopterrel és kifüstöli a dögöket, majd mindhárman Edward City falé veszik az irányt

EDWARD CITY-BEN - DYLAN

Elég lehangoló a látvány, a dínók mind egy szálig kiirtották a lakosságot, egy túlélőt sem találtok. Dylan úgy véli, itt már semmi keresnivalótok, jobb lenne elhúzni a csíkot, ameddig még lehet. Regina azonban előtte még meg akarja keresni a Harmadik Energia adatait tartalmazó diszket, hogy legalább megtudja, mi történhetett itt, szépen le is lép David-del. Így aztán megint magadra maradsz. Az egyik hullánál van az utolsó előtti





Dínó fájl az Oviraptor. Menj be Robson boltjába, itt is van egy terminál, vedd fel a fájlt a pénztárgép mellől, a hullától pedig ennek a városrésznek a kulcsát (LIVING QUATERS KEY), van itt egy EÜ csomag is. Menj ki a boltból, és addig menj tovább, amíg el nem érsz egy zárt ajtóhoz, ahol a kulcsot használni is tudod, itt is van egy EÜ csomag. Odabent ismét összefutsz a félszemű T-Rex-szel. Dylan bevágódik egy tankba, és egy újabb mini-játék következik. A tankot az iránygombokkal tudod mozgatni, Az R1-gyel, és a L1-gyel a csövét tudod forgatni, lőni az X-szel tudsz, villanólövedéket pedig a Körrel lőhetsz fel. Szépen menekülj el előle, a konténereket lődd szét, azt azért elmondanám, hogy ahányszor kifekteted, annyiszor 1000 pontot kapsz. Szerintem csak a hülyék veszik be, hogy a T-Rex ordításától még egy tank is megremeg, na mindegy. Ha ezzel is megvagy Dylan kiszáll a szétroncsolt tankból. Vedd fel a gázmaszkot a földről (GAS MASK), ekkor ismét megjelenik az egyik rejtélyes idegen, már majdnem kinyír, amikor a szőke kiscsaj megmenti az életedet, majd lelép, azonban leesik valami a nyakáéból. Mint kiderül, az a valami Dylan nővérének a nyaklánca volt, felettébb különös. Dylan azt javasolja, hogy a gázmaszkkal menjetek vissza a dzsungelbe a Rakétasilóhoz (MISSILE SILO).

A DZSUNGELBEN - REGINA

Először is, a kabinban lévő terminálnál vedd meg az EPS GOLD CARD-ot, mert ha ez nálad van, duplán kapod a pontokat. Menj vissza a hajóval a dzsungelbe. A dokk környékén a két Alloszauruszt öld meg a Missile Pod-dal. Vedd az irányt ahhoz a lejárathoz, amin nem lehetett lemenni a gáz miatt. Regina most már le tud mászni, mert automatikusan felveszi a gázmaszkot. A mérges gázok miatt ezen a környéken nem lesznek ellenfelek, úgyhogy bátran rohanj tovább. Egy kis szaladgálás után végre bejutsz a Rakétasiló épületébe. Kint az udvaron megtámad egy csapat Raptor, egy lépcsőt kell megtalálnod, menj le rajta. Odabent végre megtalálod, amit kerestél, azaz a Harmadik Energia Diszket (3rd ENERGY DISK), itt van az utolsó Dínó fájl is a Giganotosaurus. Kint az udvaron ismét megtámadja a T-Rex, de ezúttal ő fázik rá, megjelenik ugyanis egy Gigantoszaurusz és jól hazavágja a félszemű T-Rex-et. Regina visszarohan a szobába, rövidesen megérkezik Dylan is. Sajnos azonban beindul a rakéta start programja, és mindössze tíz perc van hátra a kilövésig. Dylan elrohan felkészülni a menekülésre, Regina pedig lemegy a silóba, hogy megpróbálja hatástalanítani a robbanófejet.

A RAKÉTASILÓBAN - REGINA

Közben megjelenik a Gigantoszaurusz is. Most megint egy mini játék jön. A karzaton lévő gázcsapokat kell felváltva megnyitni, majd valamilyen pisztollyal a gázba lőni és így berobbantani a dög pofáját. Kb. a hatodik alkalom után kifekszik és szabad az út a rakétához. Fuss a karzat végébe, és hívd fel a hidat, a pálya ugyanaz, mint a reaktornál volt. Amikor a zöld kapcsolók pirosra változnak, húzz egyet rájuk a másodlagos fegyvereddel, a lifttel menj fel a rakéta tetejére, a karzat végén van egy pult, nyisd ki a rakéta oldalát, rohanj oda és állítsd le a programot. Menj le e lifttel, közben feléled az őshüllő, feldönti a rakétát, és Regina is alig tud megmenekülni. Most a rakétairányító központban vagy. Nincs más dolgod csak, hogy menekülj, szobáról szobára. Odakint már vár rád Dylan és David. Megpróbáltok elmenekülni a hajóval, de a folyó le van zárva egy kapuval. Dylan és David kiszállnak, hogy felnyissák a kaput.



A BEFEJEZÉS- DYLAN

Egy mini játéknál veszed át a pali irányítását. Amíg David a kapu felnyitásával a szarakodik, neked kell fedezned őt. Lődd szét a Raptorokat. Ezután rátok támad egy Alloszaurusz, David pedig önfeláldozóan megmenti az életedet, a folyó elsodor, és a dzsungel egy ismeretlen részén kecmeregsz ki belőle. Megjelenik a rejtélyes szöszi, és azt akarja, hogy menj vele. Kövesd és védd meg a dínóktól, ha meghal, a játéknak is vége. Egy kis ideig együtt haladtok, aztán a kiscsaj lelép. Hiába rohansz utána, egy lézerrács elállja az utadat. Ahhoz hogy ki tud kapcsolni, járd körbe a termet és kapcsold át a négy panelt, utána menj vissza a rácshoz, és a tőle balra lévő pultnál deaktiváld. Menj tovább teremről teremre, vedd fel két utolsó fájlt, a két nagy EÜ csomagot és a terminálnál ments is, ha akarsz, ez az utolsó lehetőséged rá. Lépj be a nagyajtón, menj le a lépcsőkön, és lazíts, mert egy hosszabb átvezető rész következik. A kiscsaj bekapcsol egy hologramot, és megjelenik Dylan jövőbeli énje 2055-ből, aki mindent elmond önmagának. Kiderül az is, hogy a csaj Paula és Dylan lánya, és hogy egy dinoszaurusz támadása miatt vesztette el a beszédképességét. Elmondja azt is, hogy az ajtó mögött szintén van egy időkapu, amin még elmenekülhetnek. Amikor beléptek az ajtón, Paulát megtámadja a még életben lévő tag, persze ahogy az már lenni szokott, beindul az önmegsemmisítő rendszer, és megjelenik a Gigantoszaurusz is. Amint átvetted az irányítást fuss át a hídon, mert ha egy kicsit is késlekedsz, a hüllő veled együtt fogja szétverni a hidat. Ha sikerült átérned, kapcsold be a nagy számítógépet, majd fuss a karzat két végébe, és ott is kapcsold át a paneleket, utána fuss vissza a számítógéphez és kapcsold be a műholdat. Ugyanis akinek idáig nem esett volna le, egy műholdat állítottunk rá a dinóra. Ami aztán el is végzi helyettünk a piszkos melót, és atomjaira szedi a dögöt. Ha ismét nálad az irányítás menj be a nagy dupla ajtón. Odabent már semmi más dolgod nem lesz, mint hogy végignézd a befejezést. Megjön Regina is, viszont a döntő pillanatban az egyik nagy terminál ráesik Dylan-re, aki nem hagyja magára a lányát, ezért csak Regina lép le az időkapun keresztül. Dylan és Paula pedig felrobbannak az épülettel együtt. Háááát, nekem eléggé sántít ez a befejezés. Elképzelhetőnek tartom, hogy valamiképp meg lehet csinálni, hogy ne essen a kiscsajra a terminál, de erről egyelőre még nincs tudomásom, pedig rengeteg Internetes oldalt átböngésztem. Addig viszont, amíg rá nem jön valaki a megoldásra, ha egyáltalán van alternatív vége a játéknak, be kell érnetek ezzel a befejezéssel. Mindenesetre, ha netán sikerülne nektek, azért jelezzétek nekünk. Az viszont biztos, hogy lesz harmadik rész, mert Regina a végén megígéri Dylan-nek, hogy visszajön érte.

CSIPI M LEE



DINO CRISIS 2

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOKAT FEJLŐDÖTT ÉS VÁLTOZOTT
× NEM MINDEN AZ ELŐNYÉRE

92%

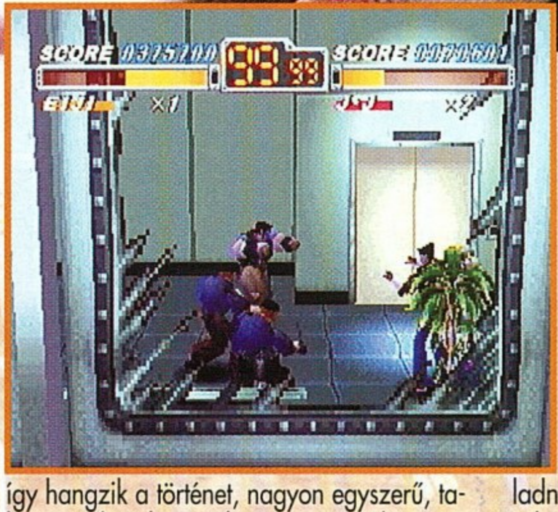
Elég régen akadt a kezembe ilyen stílusú játék! Ezúttal is verekedésről lesz ugyan szó, viszont nem annak a lecsépelt Toshinden féle stílusnak a jegyében. Most egy ősi ágat emelünk ki újra a hamuból és keltjük életre a Double Dragon-t, millenniumi köntösben. A Crisis Beat egy pofon egyszerű verekedős játék, melyben a cél, csakúgy, mint sok hasonló elődjében, az ellenfelek szünet nélküli püfölése és minden tereptárgy leamortizálása. Ez nem tűnik valami túl bíztatónak és változatosnak sem, talán éppen ezért mert nem is az. Annakidején, mikor az első hasonló stílusú játékok napvilágot láttak, még roppant érdekesnek számítottak és a felszedhető fegyverek és tárgyak különösen változatossá tették a programot. Ha csak a Golden Axe-ra gondolunk, hány álmatlan éjszakát okozott anno, mikor mindhárom választható karakterrel végig akartuk vinni (persze csak azok, akik nem az örökéletes verzióval nyomultak). Nos azóta elmúlt egy pár esztendő és nem mondhatnám, hogy ez a stílus nagy változásokon esett volna át. Sőt ha leszámítjuk a grafikai és technikai fejlődést még azt is megkockáztatnám, hogy visszafelé fejlődött. Már nem olyan hangulatosak a programok, már nem olyan eltalált az irányítás és még sorolhatnám. Igaz, hogy a Crisis Beat esetében az irányítás éppenséggel jó, de akkor sem az igazi. Arról van szó, hogy játszik az ember és érzi, hogy valami hiányzik, valami nem stimmel. Pedig a karaktere többnyire azt teszi, amit ő szeretne és az ütéseket is elég pontosan be lehet vinni, kivéve persze a tárgyak használatát és az ugrást, mert azok megvalósítása botrányos. De nézzük meg részletesen, mit is tud a Crisis Beat.





A TITANIC ÚJRA TÁMAD

Épp a minap láttam valamelyik kereskedelmi TV csatorna, valamelyik nagyszerű műsorában, hogy megépítették a világ legnagyobb hajóját, mely a Titanic-nak sokszorosa méretben, egyben a legbiztonságosabb, elsüllyeszthetetlen, stb. (ha jól emlékszem pont ugyan ezt mondták pár évtizeddel ezelőtt is...) Szóval hiába olyan nagy az a hajó, mivel a System 3 programozói, a legnagyobb hajónál is nagyobbat terveztek és mutatnak be nekünk a játék során. Ugyanis a cselekmény helyszíne a világ legeslegnagyobb hajója, mely csaknem fél kilométer hosszú és mit tudom én hány ezer tonna. Szóval van a fedélzeten legalább ötezer utas és ezúttal van elég mentőcsónak is, viszont a terroristákat ez nem igazán érdekli, mivel ők gépfegyverrel érkeznek és mindenkit lemészárolnak és túszul ejtenek. Viszont azzal nem számoltak, hogy mi is a hajón tartózkodunk, sőt még harcostársakra is lelünk. Így már nincs esélye egyetlen maffiának, kommandós seregnek, vagy rohamosztagnak sem. Négy barát és egy kis Kung-Fu csodákra képes. Röviden így hangzik a történet, nagyon egyszerű, talán ez a baj, hogy túl egyszerű. Hiába próbálták érdekessé tenni a sztorit, az óriáshajó helyszínnel, nem igazán sikerült.



Miután elindítjuk a játékot, az intro személyében megtekinthetjük a történet kezdeteit, bemutatják nekünk a hajót és a boldog készülődést az esti partira. Viszont akkor megjelenik a tengeralattjáró és a terroristák... Az átvezető filmekre nem éppen jellemző a fantasztikus minőség és a szemet kápráztató grafika, de ez a játék többi részén sincs másként. Miután vége az animációnak a menübe kerülünk, ahol a szokásos beállításokon kívül, kiválaszthatjuk, hogy egyedül, vagy kétjátékos módban kívánnunk szembeszállni a gonoszokkal. Miután ezt eldöntöttük, következhet a főhősünk kiválasztása, mely a már említett négy emberből történik. Ezek között található két lány is, akik viszont a harctéren eléggé gyengére sikeredtek. Nemcsak erejük, de rajzuk is gyenge, mondhatnám úgy hogy csúnya. Ha sikerült választanunk, már kezdődik is a játék, egy újabb kis animációval fűszerezve. Viszont ezek után már ne számítsunk komolyabb videókra, mert többnyire csak engine-el készült bejátszások lesznek. Érdekesség viszont, hogy a kiválasztott embertől függ, hogy melyik oldalról szemléljük a történetet. Ezek alapján az animációk is másképp alakulnak. Persze, csak a játék elején, hiszen miután találkoztak és megismerték egymást hőseink, onnantól közösen mennek tovább és lineáris lesz a történet.

KICSI LÁNY NAGYOT ÜT

A pályák természetesen térben látszanak és lehetőségünk van bejárni a helyszíneket, szinte korlátozás nélkül. Egyedül a képernyő akadályoz benne, ugyanis nem tudunk tovább haladni, míg harcolunk. Ha mindenki meghalt a képernyőn, akkor enged tovább a gép és ezt egy "go" felirattal és egy nyilacskával is a tudtunkra adja. A pályákon haladva megfoghatjuk a tereptárgyakat, padokat, székeket, kukákat és az ellenfelek fejéhez csaphatjuk. Ennek kivitelezése eléggé körülményes, mert nem mindig arra repül a pad amerre kéne. Szóval csak véletlenül lehet vele eltalálni bárkit is. Találunk továbbá fegyvereket is a pályákon, ezek viszont csak egy-egy ütés erejéig maradnak meg kezünkben, illetve a gépfegyverrel csak egy sorozatot lőhetünk.



A grafikai kidolgozás szinte mindenhol hiányos és gyengusnak mondható. A textúrák nagyon egyszerűek, amolyan szakadt kinézete van az egész luxushajónak emiatt. Sok helyen a szereplők kidolgozása is gyér, mint már említettem, a lányok kifejezetten pocsékul néznek ki. Néhol a kezük átlóg a vállukon és hasonló kaliberű hibák fedezhetők fel menet közben. Ehhez a negatív hullámhoz társul még a zenének nem nevezhető förmedvény aláfestés is, melyet legjobb, ha már a menüben letolunk a nullás hangerőre. Különben csak az agyunkra menne.

Az irányítással nem voltak különösebb gondjaim, csak az zavart, hogy elég kevés támadási módunk van. A program messze nem használja ki a joypad nyújtotta lehetőségeket. Összesen egy ugrás, ütés és rúgás áll rendelkezésünkre, no meg egy speciális támadás gomb. Ez utóbbi nem sokat ér. Viszont a rúgást és ütést kombinálhatjuk, közelről át is dobhatjuk az ellenfelet. Sajnos még így is harmat gyenge a paletta és nagyon hamar ellaposodik a játék.

Mindent figyelembe véve azt, hogy nem egy mai darab és azt, hogy menyi apró hiba kergeti a játékost az őrületbe, ellehet játszadozni vele egy



pár órácskát. Aki kedvelte a PC-n igazán befutott Fighting Forece-t az talán jól összebarátkozik majd a Crisis Beat-el is. Nekem nem jött be.

Endrédy Tibor

CRISIS BEAT

SYSTEM3

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KÖZEPES
ZENE / HANG: ELMEGY
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NEM KELL TÚL SOKAT GONDOLKODNI ÉS AZ IRÁNYÍTÁS IS KELLEMES
× IDEGESÍTŐ ZENE, NAGYON HAMAR ELLAPOSODIK

72%


Sega Dreamcast
KONZOL


SQUARESOFT
聖剣伝
LEGEND
レジェンド オブ


説
OF MANA


RAYMAN 2
Ubi Soft

Kissé faramuci helyzet állt elő azzal, hogy a múlt számunkban teszteltük a Tenchu 2-őt, a mostaniban kerül sor a Tenchu 1 küldetés lemezére. De mint tudjuk, "jobb későn, mint soha". A múlt számban említést tettem arról, hogy Japánban a Tenchu első részéhez járt egy pályaszerkesztő, amivel mindenki maga csinálhatott küldetéseket. Mivel Japánban hihetetlen nagy sikere lett a Tenchu-nak, ezért a pályaszerkesztővel sorra készítették a szinteket a profi játékosok. A dolog odáig is eljutott, hogy versenyeket írtak ki, hogy ki tud a leggyorsabban, jobb pályákat építeni. A nagy népszerűségre való tekintettel a legjobb ilyen, amatőrök által készített 100 missziót a Sony összegyűjtötte és Tenchu: Shinobi Hyakusen címmel kiadta. Fontos megemlíteni, hogy természetesen csak Japánban, ezért a játékból kizárólag japán NTSC verzió létezik.



A Shinobi igazi Tenchu profiknak készült, tehát csak az szerezze be, aki az első részt Grand Master fokozatra nyomta, mert a nehézség maximálisra van állítva. Sokkal nehezebb a játék, mint bármelyik Tenchu rész.

Óriási pozitívum a szememben, hogy a készítők vették a fáradtságot, és egy teljesen új intrót is írtak a játékhoz. A zene a Tenchu-ból ismerős lesz, de nem csak úgy a zene alávan rakva a film, hanem tökéletesen megvan rá vágva, azaz a zene ütemére történnek az események. Az első rész összes jelentősebb szereplője feltűnik, mind a jó mind a rossz oldalról.

A főmenübe érkezvén három menüpont fogad minket természetesen japánul. A harmadik az Options, de jó, ha megjegyezzük, hogy a Tenchu-ban melyik menü melyik beállítást takarta, mert itt is minden kriksz-kraksz nyelven van. A középső menüre nem jöttem rá, mit takarhat, mert nekem nem akart elindulni. Biztosra veszem, hogy később – amikor már megcsináltunk néhány küldetést – ide is be lehet lépni.

A játékot a legfelső menüvel kezdhetjük el. Ezt elindítva két újabb választás jön elő. Az alsóval statisztikákat nézhetünk eddigi teljesítményünkről, a felsővel szokás szerint szereplőt kell választani. Rikimaru és Ayame közül választhatunk szokás szerint. Ezután egy térképre kerülünk, ahol elkezdhetjük a pályák megoldását. A kezdet kezdetén 21 pálya közül szelektálhatunk, bár érdemes az elsővel kezdeni, és úgy haladni a nehezebbek felé. Lent a bal oldalon láthatunk egy időeredményt. A feladat az, hogy ezen időn belül teljesítsük az adott pályát. Bizony ez nem lesz könnyű feladat, mert a pályák nagyon nehezek, könnyen észrevesznek minket, ha nem vigyázunk. Mindegyik pálya időlimites, tehát nem ússzuk meg az egyiket sem időkorlát nélkül. Egy pályát csak akkor vesz teljesítettnek a játék, ha a megadott időhatáron belül végzünk – szerintem ez ostobaság volt, mert így kiakasztóan nehézzé vált a küldetések nagy része. Lehetne néhány olyan pálya is, ahol nincs időhatár. Persze az is igaz, hogy ez a küldetéslemez nem kezdőknek készült. Ha elindítjuk valamelyik küldetést, felül elindul a számláló. Alul a gyertyák mennyisége ellenfeleink számát jelzi. Talán mondanom sem kell, hogy mindegyik őrt észrevétlenül kell elintézni. Amennyiben ez sikerül, a felső számláló visszapörög 15 másodpercet. Nem szabad, hogy észrevegyenek, mert ha valaki mégis kiszúr minket, a számláló előrepörög 10-15 másodpercet (változó, hogy mennyit). Igaz, ha ilyenkor megöljük a szerencsétlen áldozatot kapunk 5 másodpercet, de az édeskevés. Jaj a civileket itt se bántsuk, mert 30 másodperces büntetést kapunk, nem beszélve arról, ha észrevesznek, mert az meg még ráadásként +10 mp! Apropó majd elfelejtettem megemlíteni, hogy mindegyik pályát megadott felszereléssel kezdjük. Három tárgyunk lesz, az elengedhetetlen kötél+kampó, néhány dobócsillag, és tüskék, amelyikbe belelépnek ellenfeleink. Mindegyik pályát ezekkel a tárgyakkal kell teljesíteni, de gondolom ez a profiknak nem lesz akadály. Az első részben – meg a másodikban is – volt térkép. No ezt most gyorsan felejtsük el, mert itt nincsen. A feladatunk általában a pályák többségében, hogy az időhatáron belül mindenkit megöljünk. Ezenkívül lesznek érdekes dolgok is, mint például, amikor egy civil hercegnőt kell kísérnünk és megvédenünk a rátámadók ellen. Persze az asszonyság csak megy előre a pályán, tehát nekünk oda kell figyelni, nehogy elcsámborogjon, mert ha megölik kezdhetjük elölről. Ez egy különösen idegesítő küldetés, mert figyelni kell az ellenfeleket – itt is érvényben van az időkorlát – és ha túlságosan eltávolodunk a nőtől megáll és kiáltozik. Ha megoldottuk az első 21 szintet, tovább mehetünk a térképen. Összesen kb. 100 pálya van a játékban, melyek közül azért vannak elég bénák is, de a többség igazán jó szórakozást nyújt minden Tenchu fanatikusnak.





Van azonban egy zavaró momentum a játékban, ami végig jelen volt. Szerintem ugyanis hiába van tömérdek mennyiségű küldetés a játékban, nincs olyan frenetikus hangulata, mint a Tenchu részeinek. Ez azért lehet, mert a programnak nincs semmiféle története. Az első rész (meg a második is persze) pont azért volt marha jó, mert kifogástalan történettel rendelkezett, itt viszont a pályákat semmi nem köti össze. Ha már ennyi pályát összeválogattak, valami történetet is kitalálhattak volna hozzá, akkor hangulatosabb lenne az egész. Nem beszélve arról, hogy szerintem iszonyú nehéz a játék. Mindegyik pályát vagy ötször, de inkább többször újra kell kezdeni, és az első három alkalmat arra kell használni, hogy felderítsük és 100%-ig tudjuk, melyik ellenfél hol, hogyan áll és mit csinál. Amennyiben ezt már tudjuk akkor is oltári nehéz lesz a megadott idő limiten belül megcsinálni a pályákat, mivel nem érünk rá nézelődni, mint a Tenchu-ban. Itt sietni kell és sokszor a kapkodás végzetes lehet, mert elég ha egyszer észrevesznek, kezdhetjük elölről a pályát ha teljesíteni akarjuk.

A Shinobi grafikailag teljesen az első részre épít. Ezért aztán – a második részhez képest – veszettül pixeles. Persze ezt nem rovom fel a játéknak, hisz nem várható el, hogy egy küldetéslemez kedvéért újra írják az egész grafikai engine-t. A zenék továbbra is csodálatosak ebből a szempontból semmi hibája nincs az anyagnak. Végszóként csak annyit, hogy aki igazán rajong a Tenchu-ért és szeretne sok tartalmas és IGAZI kihívást jelentő pályákat, mindenképpen szerezze be a Shinobi-t, mert még a legprofibbaknak is egy hónap folyamatos játékba fog telni mire teljesítik. Épp most olvastam, hogy PlayStation 2-re már készül a Tenchu 3.





Veres Miki

TENCHU: SHINOBI-HYAKUSEN

SONY MUSIC/ACQUIRE

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

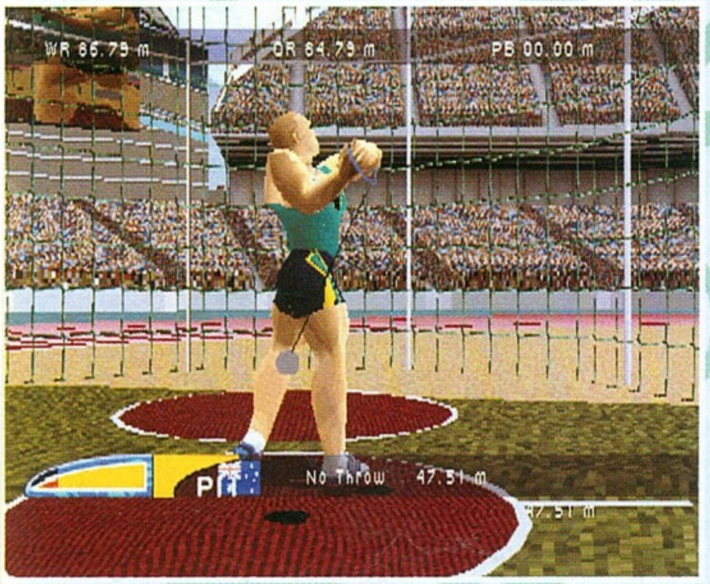
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RENGETEG ÉRDEKES PÁLYA ÉS KÜLDETÉS
× A TÖRTÉNET HIÁNYA MIATT NEM OLYAN HANGULATOS, NEHEZEK A PÁLYÁK

84%

ELŐSZÓ

Mielőtt elkezdeném a játék leírását, mindenképpen ki szeretném használni eme oldalakat arra, hogy a stáb és jómagam nevében egyaránt kalapot emeljek olimpikonjaink előtt! Már Barcelona után némi kétellyel vártam az Atlantai olimpiát, hiszen azt, hogy egy ilyen kis ország (akármilyen közhely is ezt mondani) ekkora éremtömeggel utazzon haza, elvárni sosem lehet, legfeljebb reménykedni benne. A katalán fővárosban megszerzett 11 arany, 12 ezüst és 7 bronz hatalmas eredmény volt. Ha Atlantában ennek csupán az egyharmadát szereztük volna meg, akkor sem szólhatott volna senki semmit, hiszen az előző eredmény aránytalanul kiemelkedő volt, még a legelfogultabbak szerint is. Atlanta 7 aranya, 4 ezüstje és 10 bronzérme megint elkábított mindenkit. Pedig az sem kezdődött jól. Jó pár napig eltartott, amíg Rózsa Norbi benyúlt a célba és konstatálhattuk: megvan az első. Utána mégis milyen szép lett a vége. Idén már mindennapos cikktéma volt a játékok első hetében, hogy sajnos elég gyér a magyar szereplés. Sőt mi több, még bizonyos vezetők készültek levonni a konzekvenciákat is. Tény, hogy barátaimmal a szokásos "olimpiai összejöveteleken", szintén azt elemeztük, hogy országunk méretéből adódóan nem lenne meglepő, egy 3-4 aranyos szereplés. Egy magyar sportolónak sem ideje, sem edzési lehetősége nincs annyi, mint mondjuk egy amerikai vagy ausztrál olimpikonnak. És mégis megint 8 arany, 6 ezüst és 3 bronz jutott nekünk, ami végül az előkelő 13. helyre diszponált minket a játékokon résztvevő országok versenyében. A vízilabdások parádéztak a medencében, kajakosain és kenusaink száguldoztak a habokban és a kézilabdás lányok egyenesen leiskolázták a világ többi országát. Talán azok, akik rengeteget játszanak otthon és a konzolok világában élnek, nem is feltétlenül olimpia-figyelő egyének, de engedjétek meg, hogy (függetlenül az újság tartalmától) gratuláljak az egész csapatnak, mert jobban esik nekünk játékosoknak is nyomkodni a gombokat a virtuális olimpia bármely versenyén, amikor tudjuk: ebben a sportban, bizony Magyarország állt a dobogó tetején az új évezred első olimpiáján. Gratulálunk!

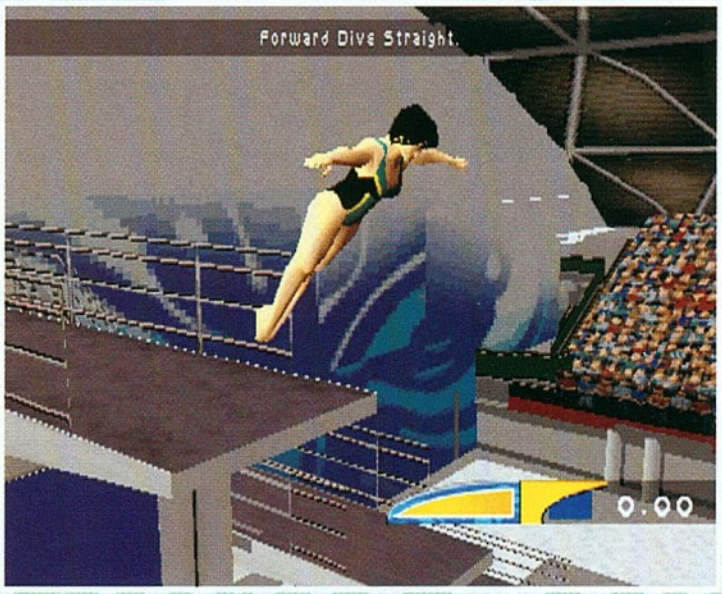


AZ ALAPOK

Visszatérve a játékra a Sydney 2000 egy eléggé nehéz és időigényes játékra sikeredett, de ez még nem jelenti azt, hogy rossz. Jómagam már vagy 5 éve nem nagyon játszottam hasonló játékkal, bár két hónapja elkértem a szerkesztőségből az International Track And Field. című progit, ám talán előtte utoljára a C-64-es Summer Games volt utolsó élményem ez ügyben. Persze arra azért emlékeztem, hogy a joystick-rángató kategóriába sorolható játékok, nem a legkényelmesebbek, de ettől eltekintve mindig is szerettem a hasonló programokat. A játék, mint az olimpia, egy emelkedett intróval indít, ahol megcsodálhatjuk a múltban oly naggyá vált olimpikonok eredményes pillanatait. Ezt követően azonnal a legfontosabb menüben találjuk magunkat, ahol bizony első látásra ismeretlen menüpontok egész hada fogad, de kicsit jobban megismerve rájövünk, hogy csak a nevek lettek mások helyenként, így nem kell megijedni!

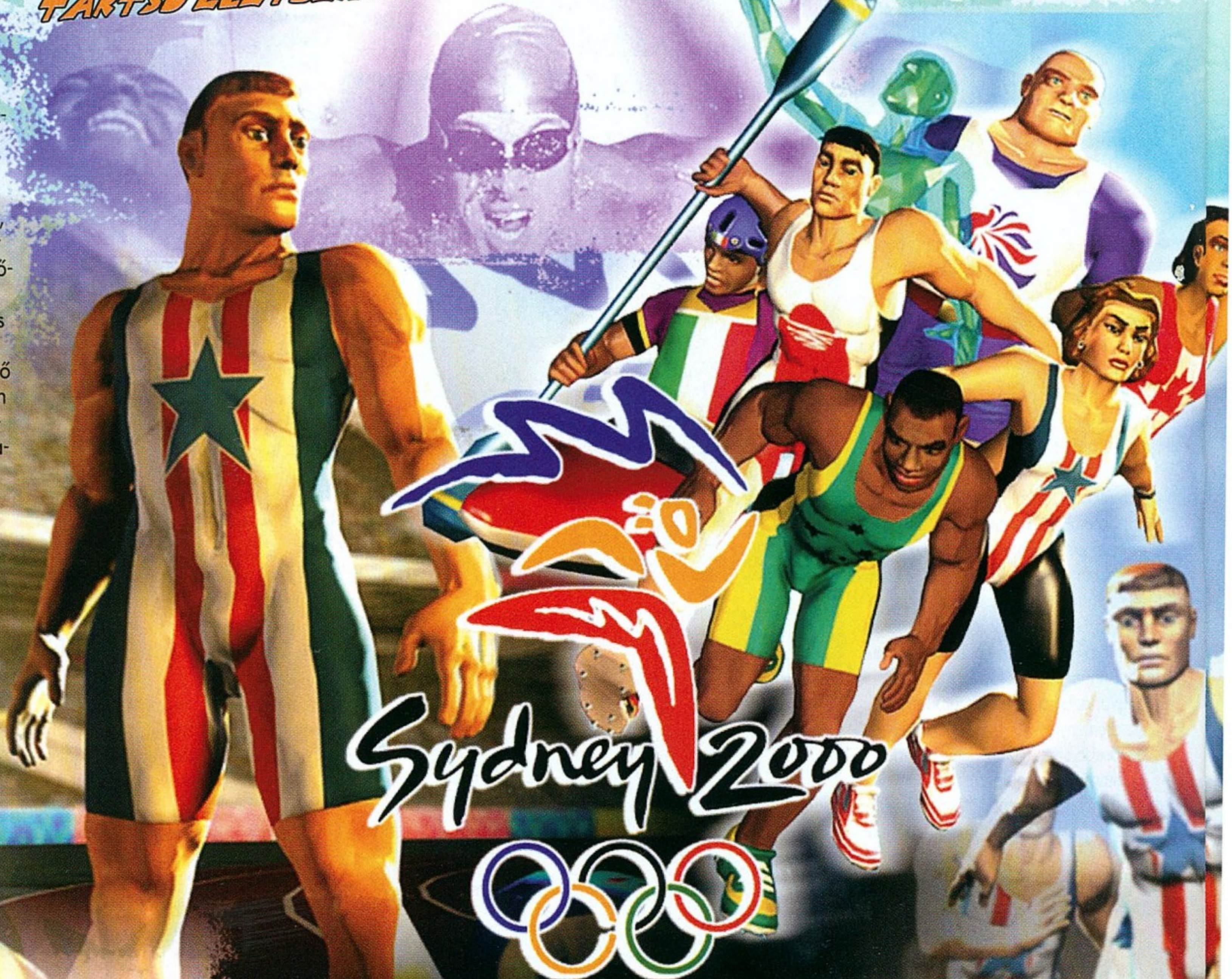
NEM ELÉG JÁTSZANI, EDZENI KELL

A játékban elég kétélűen van modellezve maga a versenysorozat, hiszen, az Olympic módban nemhogy magára a nagyversenyre kell kijutnunk, hanem edzésre is járnunk kell. Ez valahol jó, de valahol nevetséges, mert az edzések itt felülésekből, kötélmászásból és hasizomgyakorlatból állnak, melyek elenyészők ahhoz képest, amit egy élsportoló egy életen át véghezvisz az edzőtermekben. Talán ez a rész kimaradhatott volna. Tizenkét sportágban indulhatunk el, ám az olimpiához először egy helyi, majd országos és végül egy nemzetközi versenyen kell továbbjutnunk, hogy kvalifikáljuk magunkat a 2000-es évek első versenysorozatára. Ez a menüpont kétségtelenül azoknak való, akik jó 3-4 napot szánnak egy körre, hiszen nem lesz könnyű. A gép négy fő tulajdonság alapján határozza meg fittségünket a versenyre: felsőtest és alsótest erőlét, tudás, és morál. Mindegyiknek a lehető legmagasabb értéken kell állnia, ha aranyérmet szeretnénk. Ezeket a tulajdonságokat selejtezőversenyenként két esetleg három edzéstípussal kell fejlesztenünk. Ezek azok a bizonyos felülések, mindenféle fura feladatok, melyek sikeres elvégzése esetén javul erőlétünk és kedvünk is. A selejtező versenyektől függ a megkívánt edzések száma is. Először csak egy, majd kettő és végül akár három kötelező edzés is lehet, ami az olimpiai selejtező előtt akár 6 kötelező feladatot is jelenthet. Tévedés ne essék: elmehetünk edzés nélkül is a selejtezőre, de akkor bizony nem biztos, hogy elég gyorsak és erősek leszünk, akármennyire is hajtunk.

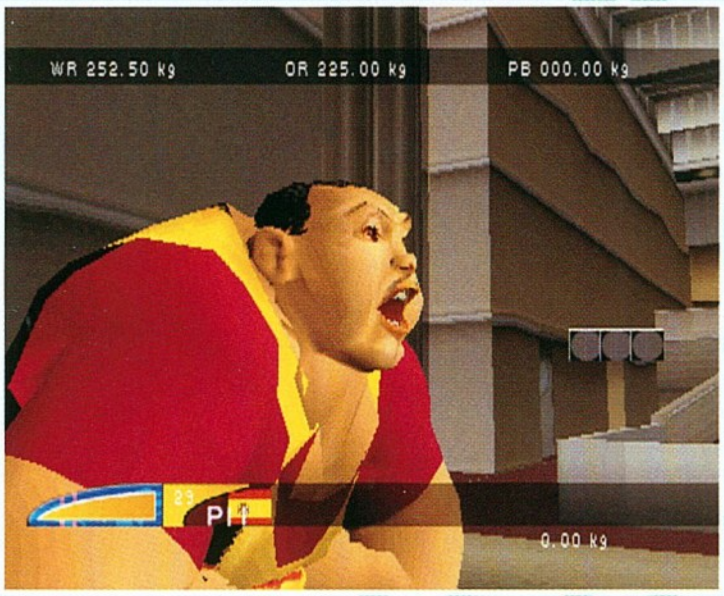


Edzésen kívül egyébként az Event Arena pontban gyakorolhatjuk az épp aktuális sportot, és ha már elég erőseket tudunk dobni, vagy elég gyorsan úszunk, akkor ráérünk elindulni a nagyversenyeken. Aztán ha sikerült minden szinten elérni a kívánt teljesítményt, végignézhetjük a megnyitóünnepséget és nekiláthatunk az olimpiának is. Szerintem egyébként úgy érdemes nekiállni eme utóbbi megmérettetésnek, hogy minél több sportban kvalifikáljuk magunkat. Persze még egyszer hangsúlyoznám: csak azoknak ajánlom, akik türelmesek, mert az edzések teljesítése nem könnyű viszont határozottan unalmas. Gyorsjátékosoknak ajánlom az Arcede módot, ahol sportágan-

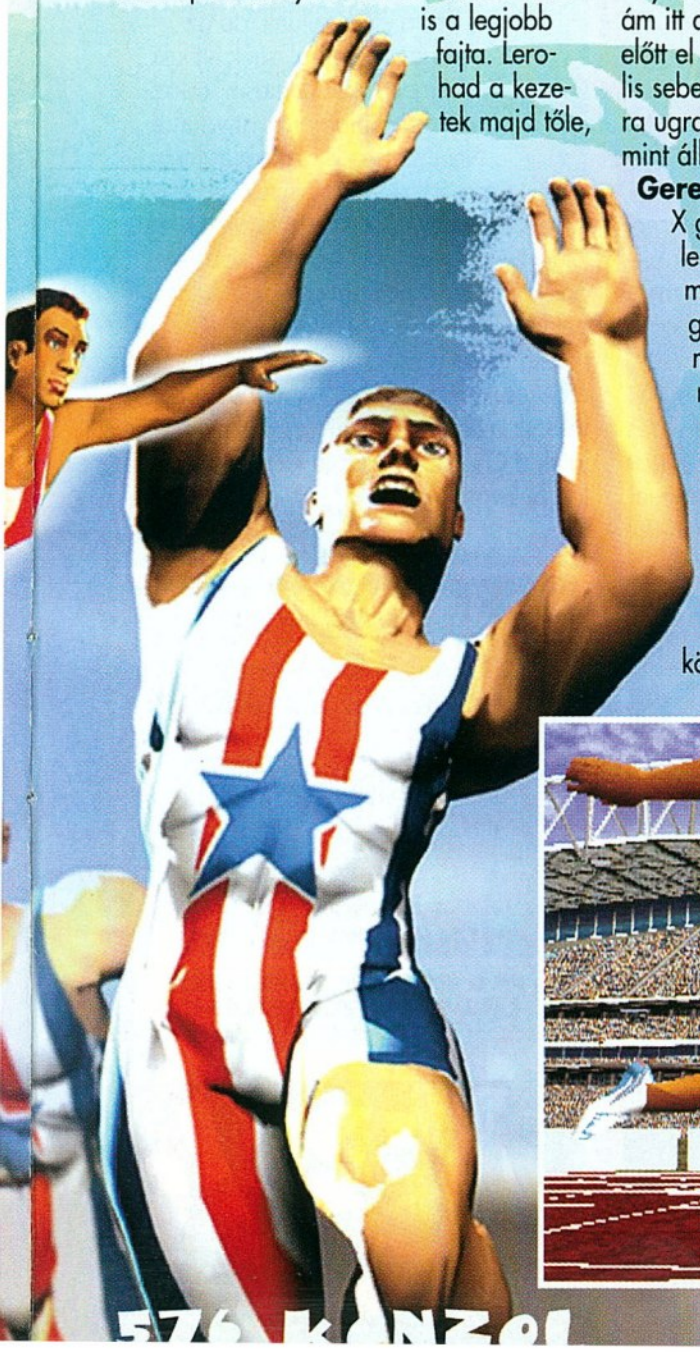
TARTSD ÉLETBEN AZ OLIMPIAI LÁZAT!



ként ugorhatnak egymásnak cimborákkal vagy a számítógéppel. Mindenféle kötöttségek nélkül gyakorolni is lehet, sőt jobb esetben a gép elmondja az aktuális sport legfontosabb követelményeit a Coaching pontban, ahol érdemes eltölteni egy pár órát, hiszen rengeteg versenyszám akad, amit nem nagyon lehet hasra ütéssel végigcsinálni. Az opcióknál sok mindent beállíthatunk, de a nehézsége kívül nem nagyon kell semmilyen dolgot átállítani. Csak bonyolítaná az egyébként is elsőre ám az igazi nehézség mégis a különböző sportágak kezelésében rejlik. A következő hasábokon megpróbálom sportonként pár mondatban leírni a gombok funkcióit, azok kedvéért, akik nem nagyon jártasak ezekben, de a tévét nézve kedvet kaptak a játékhoz. Aki nekiáll automata gombokkal játszani, nem sokat érez majd a játék versenyszelleméből, így szerintem ezt ne kapcsoljátok be még akkor se, ha van az irányítótokon. Nem éri meg! Remélem azért is tudjátok majd hasznosítani a dolgokat, mert a gép sajnos nem segít sehol, bár elmondja a követelményeket, mégsem említi a gombkiosztást, csak az opcióknál, azt viszont szerintem (sőt, valószínűleg) viszonylag kevesen értik. Leszögezném: nem vagyok otthon mindegyik sportban, így könnyen lehet, hogy nem fogok szakkifejezéseket használni, vagy egyenesen elvétek egy nevet, a célom a rövid útmutatás nem egy szakdolgozat a sportról!



kicsit nehézkes játékmenetet. Ha az olimpián dobogós eredményt érünk el, akkor bizony eljátsszák a himnuszt, melyben számomra baromira meglepő volt, hogy (bár gyorsabban, mint megszoktuk) a Magyar himnusz "vágatlan", rövidítetlen verzióját digitalizálták be a gépbe. Tudjátok miről beszélek ugye? A felvezetés és a lezárás is benne van, ami például magán az olimpián sem volt. Remek, pontos és legfőképp figyelmes munka a készítőktől. A játék irányítása a "kézkímélő"-ből is a legjobb fajta. Lerohad a kezetek majd tőle,



IRÁNYÍTÁSOK, GOMBKIOSZTÁSOK

100 méteres síkfutás

Na, ez nem lesz nehéz! A start után, mint állat nyomogassátok az X és a O gombokat! Vigyázzatok a kiugrásra!

100 méteres gátfutás

Gyakorlatilag ugyanaz, mint a síkfutás, ám itt a Négyzet gombbal jóval a gátak előtt el kell ugrani. Ha nincs egy minimális sebességetek, nem tudtok elég magasra ugrani, úgyhogy tessék nyomkodni, mint állat!

Gerelyhajítás

X gomb és O gomb nyomkodással lendületet venni és a Négyzettel meghatározni a dobás szögét. Figyelem: nem az a legjobb, ha jó meredeken elhajítjuk felfelé a gerelyt.

Kalapácsvetés

Tulajdonképpen 3 részből áll. X+O nyomkodással lendületet kell venni és amikor az alsó kijelző a zöld tartományban van a Négyzet lenyomásával meg kell határozni a dobás szögét, úgy hogy közben félszemmel figyelitek a dobót. Amikor jó irányba (magyarul: a dobóterület felé) mutat a földön vele forgó nyíl, akkor engedjétek el a Négyzet gombot.

Hármasugrás (távolugrás)

Ahogy a neve mondja három dobbantásból kell minél messzebb ugrani. A szokásos gyorsítás (X+O), majd az ugróterület előtt (jóval) a Négyzetet lenyomni először, és megadni az ugrásszöget, az első dobbantásnál ugyanezt, majd az elrugaszkodásnál szintén. Itt automatikusan fut a szögmérő az ugrásnál, nektek csak megállítani kell a kockával.



Magasugrás

A szokásos nekifutás után a Négyzettel kell elrugaszkodnunk, ám az ugrás csúcspontján újra le kell nyomnunk a Négyzetet, hogy felhúzza a sportolónk a lábszárait (nehogy lerúgja a már átugrott lécet).

Lövészet

Két menetes egy kör. Először egy célpont repül, amit le kell lőnünk, majd kettő, két irányból. Az X-szel jelezhetünk, hogy "fel!" mármint, hogy jöhet a célpont, a nyilakkal irányíthatjuk a puska célzóját, ám "goofy"-ban, vagyis ha fel nyomjuk lemegy, ha le nyomjuk felmegy a puskacsövünk. Nehézkes az elején, de ha megszokjátok menni fog! Lőjetek mindent szerte szana!

100 méteres gyorsúszás

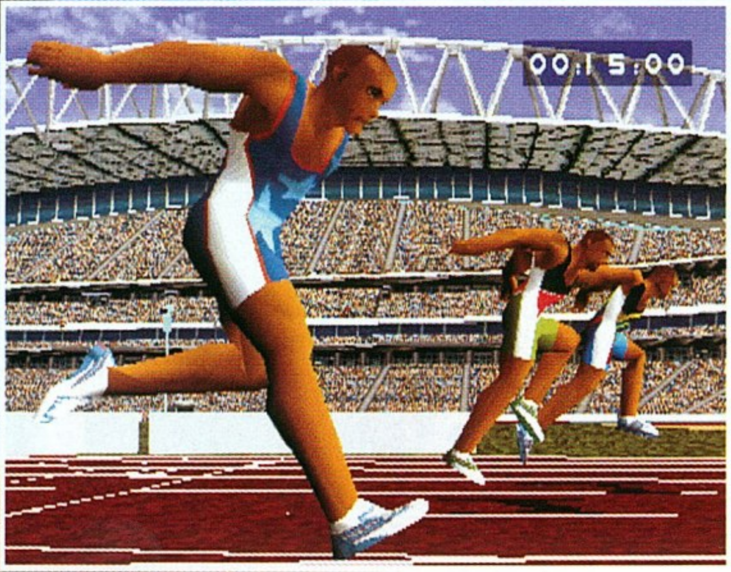
X+O orrvérzésig, a fordulónál a Négyzettel kell a megfelelő pillanatban elrugaszkodni a faltól és ugyanezzel a gombbal kell a célnál is benyúlni. Nem nehéz, még egy csecsemőnek is menni fog!

Műugrás

Talán ez érzékelteti a legjobban az eredeti sport követelményeit. Minden ugrás előtt meg kell adnunk az ugrás nehézségét. Ezt követően az elugrás pillanatában akkor kell megnyomnunk a Négyzetet, amikor az erő-kijelző a maximumon van. Ezzel biztosítjuk a jó nagy lendületet. A levegőben megjelennek különböző színű vonalak, miközben zuhanunk. Amikor ezeket egyenként elérjük, akkor az azonos színű gombot kell megnyomnunk és így mutatjuk be a gyakorlatot. Elsőre talán bonyolultnak tűnik, de látva egyszerűbb lesz, de nem könnyű. Meg kell szokni.

Súlyemelés

X+O-rel megemeljük a súlyt! Amikor az erő-kijelzőnél a vonal eléri az első pöcköt, megnyomjuk a Négyzetet és nagyon teperünk a két másik gombbal. Most állunk fel a súllyal. Ezután tovább nyomkodva a második pöcöknél újra megnyomjuk a Négyzetet, most lökjük ki a súlyt. Itt kell a legjobban nyomkodni, amíg a bírók három fehér lámpát adnak nekünk. Ennyi! Ne vállaljatok túl nehéz súlyt első körben, mert nem könnyű és az ujjaink is elfáradnak hamar.



Kerékpározás

A kerékpárnál három fős csapattal személyenként egy kört kell mennünk. Itt nem az számít, hogy mennyit tudjuk nyomkodni a két gombot (X+O), hanem, hogy mikor és milyen aktívan. Taktikázni kell, ugyanis az erőnk elfogy a harmadik körre, ha nem vigyázunk. Tessék okosan beosztani a három versenyző energiáját és a legnagyobb hajtást hagyni a végére.

Kajak K1

Elárulhatok egy titkot? Én ezt a sportot a játékban utálom. Végig kell menni a pályán úgy, hogy minden kapun átmenjünk, ám nem mindegy, hogy melyik irányból. A zöld kapukat szemből, a pirosakat hátulról kell "bevenni". Itt is a két "kedvenc" gombbal kell eveznünk, de ritmusosan egyet balra, egyet jobbra. Nem könnyű, viszont nehéz!

ÖSSZEGEZVE

Nagyom szeretem az olimpiákat. Négyévente tényleg egy emelkedettebb hangulatú versenynek lehetünk a szemtanúi, így jó érzés volt ezt a játékot is tesztelni, hiszen lélekben mindenki kipróbálhatja a sportokat, akár szenvedhet is (a virtuális edzőteremben), mert egyes részei a játéknak nem könnyűek. Grafikailag rendben van a hangulatról nem is beszélve. Élethűségből meg egyenesen kiváló. Még a csapatok mezei is megegyeznek a valódiakkal. Mindenkinek ajánlom, különösen sportrajongóknak, mert nagyon hangulatos az első edzéstől egészen a záróünnepségig, ahol kialszik a virtuális olimpiai láng.

Adam

SYDNEY 2000

EIDOS

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1-10 JÁTÉKOS
2-4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REMEK SZIMULÁCIÓ HOZZÁÉRTŐK KEZÉBŐL
× AUTOMATA IRÁNYÍTÓVAL ÉRTÉKÉT VESZTI

94%

A Chocobo a SquareSoft legnépszerűbb és legsikeresebb teremtménye, az biztos. Számtalan SquareSoft játékban szerepelt már ez a madár, és a Chocobo's Dungeon 2 már a harmadik önálló játék, amiben főszerepet játszik. Az első rész a Final Fantasy VII megjelenése után nem sokkal került piacra, de csak és kizárólag Japánban. Hála Square és az Electronic Arts megállapodásának a játék végre megjelent angol verzióban. Igaz csak Amerikában, de ma már ez nem lehet akadálya a beszerzésének. Természetesen egy RPG-ről van szó – mi más is lehetne –, amely a Final Fantasy világában játszódik. Feltűnik szinte az összes jelentősebb FF szereplő és jellegzetes figura. Igaz a készítők kissé a humor irányába tolták el a játékot, mivel valahogy az összes szereplő olyan komolytalan, nem úgy a játék, amely igazi gyöngyszem a maga nemében. Alapjában véve a Final Fantasy-ra hasonlít, de rengeteg elemet kölcsönöztek a készítők a Diablo-tól is.



A FELADAT

A játékban tehát egy sárga Chocobo-t irányítunk. Vele kell labirintusokat felderíteni. A dolog nehézségét az adja, hogy ezek a labirintusok, minden egyes belépésnél megváltoznak – mint a Diablo-ban –, tehát nem lesz két ugyanolyan térkép. Persze története is van a játéknak, nemcsak egyszerű kincsvadászatról van szó. Kezdetben Moggal érkezünk az első labirintushoz, ám egy véletlen baleset folytán elveszítjük őt. Aggodalomra semmi ok, hisz mindig lesznek folyamatosan segítőtársaink, de azért általában egyedül kell részt venni a küzdelmekben. Ahogy haladunk előre a játékkal, úgy fog kikerekedni előttünk a történet.
Igen érdekesre sikeredett a harc. Egyfajta furcsa keveréke a körönkénti és a folyamatos küzdelemnek. Ha lépünk egyet ellenfeleink is lépnek, de ha nem mozdulunk, nem történik semmi. Amennyiben egy ellenfél a közelünkbe merészkedik, egy csík jelenik meg alatta, és ha ez betöltődik támadni fog. Valaki gyorsabban valaki lassabban képes a harcra. Meg kell szokni ezt a rendszert, de ha sikerül nagyszerűen lehet szórakozni a játékkal. Mint említettem társakat is szerezhetünk általában történet szerint. Ők velünk lesznek a harcban, és ugyanúgy irtják az ellenséget, mint mi. Sőt lesznek karakterek, akik varázslatokra is képes. Például a klasszikus White Mage gyógyítani tud. Ellenfelek és barátok között is lesznek ismerős arcok. Találkozni fogunk GF-ekkel is. Őket ha hívjuk beállnak mellénk és harcolnak velünk, de lesznek akik "csak" odacsapnak a szörnyeknek. Labirintusokban a feladat, hogy megtaláljuk a lejáratot. Ezt a legváltozatosabb csapdák nehezítik. A csapdák a FF-ból megismert mérgezések például confuse, lassítás, altatás stb. De lesznek pozitív hatásúak is, elég, ha csak a gyorsítást említem. A szintek végén általában egy főellenség következik, akiket rohadt nehéz lesz elpusztítani. Sok-sok gyógyítás kell hozzá. A megölt ellenfelek után tapasztalati pontokat kapunk és természetesen a megfelelő pont elérése után szintet lép kedvenc madarunk.

A pályákon rengeteg cuccot találhatunk. A legfontosabb a fegyver, ami egy karomra emlékeztet. Ezt felszerelve erősebben támadhatunk. Ezenkívül nyerget is szerezhetünk, ami olyan, mint egy páncélruha tehát véd a sérülésektől. Szerezhetünk még kártyákat, melyek mind másra jók. A legfontosabb az a kártya, amivel kielemezhetjük (Identify) a tárgyainkat. Ez azért fontos, mert alapjában véve a frissen talált cuccokról nem tudjuk, milyen tulajdonsággal bírnak (Unidentify). Ez érvényes karomra és a nyeregre is, sőt ez a két felszerelés sérül is, tehát helyre kell állítani.

Találhatunk varázslatokat is könyvek formájában. A SPELL LEVEL menüben áttanulmányozhatjuk őket. Ha egy mágiát elégszer megcsinálunk – ki van írva, hogy hányszor kell –, az szintet lép.

Ezen kívül még két fontos tárgyat említenék meg, a Teleport és Memory Tag-et. Az előbbivel kiteleportálhatunk a labirintusból (elölről kell ilyenkor kezdeni a pályát, nem lehet visszatérni az eredeti szintre), míg az utóbbival menthetünk a következő szintre lépés előtt. Ne felejtsük el, hogy be van szabályozva a nálunk lévő tárgyak mennyisége. A helyet később egy bizonyos fajta kártyával (Carry Tag) lehet növelni.

Találunk majd ládákat, amivel tárgyakat egyesíthetünk, így előállítva új cuccokat. Összefuthatunk egy üstszerű edénnyel, amiben fegyvereink és nyergünket egyesíthetjük könyvekkel, így előállítva újabb felszereléseket.

Fontos, hogy mindig legyen nálunk gyógyítás. A szinteken üres üvegekre fogunk lelni, amiket a kisebb "tavaknál" lehet feltölteni, általában gyógyító és egyéb italokkal.







ÉRTÉKELÉS

A Chocobo's D2-ről még tudnék írni, de kell a hely az értékelésre is. Szóval a játék remekül sikerült, aki szereti a FF sorozatot és összetett poénos játékra vágyik, nyugodtan beszerezheti. Nagyszerű, ahogy összefutunk a FF jellegzetes szereplőivel. Mesélek erről egy példát. Az első labirintusokon túljutva egy városba kerülünk. Itt Bomba család fogad be minket. Kilépve a városba gondoltam benézek egy fogadba, no itt aztán majdnem megfeküdtem a röhögéstől. A fogadóban ugyanis a csapos egy Tonberry volt a kis lámpásával és késével. Tovább nézelődve a sarokban egy részeg bogo Malboro-t találtam, akit miután megszólítottam, a Tonberry megfenyegetett, hogy ne zaklassam a vendégeit. Nem mondom, a Square embereinek van humorérzéke! Az ellenfelek között is lesznek ismerősök. Az ellenfelekről eszembe is jutott, hogy elég nehéz a játék, és ha meghalunk a labirintus bejárata elé kerülünk, de az összes felszerelésünk eltűnik. Sajnos van egy másik, sokkal nagyobb hibája az anyagnak. Nevezetesen a grafikája nincs mai színvonalon. Pixeles és egy kicsit csúnya is. Ellenben a CG filmek tökéletes minőségűek, a PS játékok között magasan kiemelkedik színvonaluk. Az intró például kifejezetten tetszett, de a többi átvezető videó is hibátlan. Zenék is igazán érdekesek, hisz nem egy ismerős dallam feltűnik a FF-ból. Szórakoztató és összetett játék a Chocobo MD2, tehát a FF nyugodtan belevághatnak.

Veres Miki

CHOCOBO'S DUNGEON 2

SQUARESOFT

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ FF KÖRNYEZET VICCES SZEREPLŐKKEL ÉS HELYZETEKKEL
× GYENGE GRAFIKA

73%



SPORT LELTÁR

SURF RIDERS

Hiába, a mi kis országunktól igencsak távol áll ez a fajta sport, de akinek már volt szerencséje élőben megnézni egy szörf-versenyt, az bizony kétségtelenül rabja lesz a dolognak, előbb vagy utóbb. Funsoft-ék között is sok elfogult "szörfer" lehet. Jó tíz évvel ezelőtt volt nekem C-64-en egy játékom, névlegesen a California Games, ahol mindenféle akkor még extrémnek számító sportban kellett nyomulni, és ott jelent meg először a szörf, mint számítógépes játék. Hát, jelentem nem lett könnyebb az irányítása azóta sem! Miután betettem a játékot a gépbe rövid úton ráébredtem, hogy még a deszka tetejére sem tudok felállni! Ez a tendencia lesz jellemző mindvégig a programban, függetlenül, hogy gyakorlást, versenyt vagy bajnokságot választotok. A bírók itt is pontoznak és három ugrás összeredménye lesz a végső pontszám. A játékból talán egy fontos dolog hiányzik a Tutorial (tudjátok, az a pont, ahol a program megmutatja, hogy miként is kéne "vezetni" egy szörfdeszkát, ahhoz, hogy ne essünk azonnal a vízbe, minden menet elején). Mivel ez kimaradt, sajnos határozottan macerás elsajátítani a mozdulatokat, nem is beszélve a hullámok és a különböző külső hatások kiküszöböléséről. Ha a grafikát nézzük, nem találtam nagyon semmi égbekiáltó ökörséget és tartalmilag is logikusan végigkövethető az egész játék. A menüpontok stílusa ezt a Hollywood-feelinget hivatottak éreztetni, ahol szőke cicák és nagymellű szépségkirálynők járkálnak mindenfelé. Még a választható karakterek között is akad csajszi, így ha valaki nem lihegett eleget az Erotika-kiállításon, rövid úton találhat magának szépségeket. És, hogy a játék meddig tud lekötni valakit? Hááát...



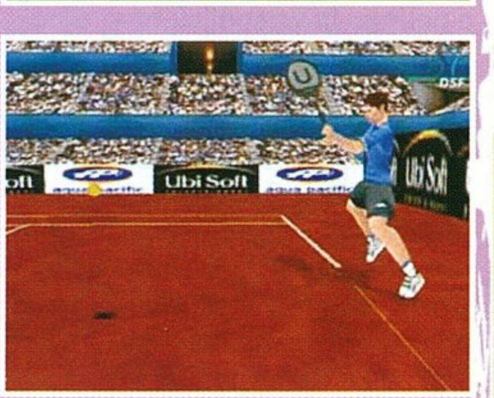


68%

ALL STAR TENNIS 2000

Emlékszem, az előző All Star-t még Bagó mester tesztelte és az ő írása nyomán kaptam én is kedvet a játékhoz. Be is mentem a szerkesztőségbe, és elkértem a Martintól, hátha megtetszik. Megtetszett. Hosszú hónapokig nyúztam a cimborákat, hogy ugyan játsszuk már végig az összes pályán az összes emberrel az összes versenytípust, de sajna egyedül maradtam az ötletemmel. Ezek után, amikor a Martin ismét kezembe nyomta a 2000-es verziót, hát nem titkolom, dobogni kezdett a szívem. Kíváncsian vártam, hogy mit sikerül majd kijavítani a játékban, hogy az új pályák hol lesznek és legfőképp, hogy végre lehet-e több és jobb teniszezőt választani. Egyébként az előző résznek a grafikai megvalósítása is nagyon jó volt, így azon is sokat agyaltam hazafelé a buszon, hogy mit lehetne még javítani a vizuális részén a játéknak. Miután elindítottam a programot, az első benyomásaim jók voltak. Sokkal több és jobb volt a menürendszer tartalma és átláthatóbb lett minden beállítás is. Ami viszont már nem nagyot tetszett, az a játékosok száma és minősége. Nem állítom, hogy kevesen vannak, de amilyen sok, olyan ismeretlen mind (egy-két kivétellel persze!). Aztán jönnek a választható pályák! Tényleg több van, de valahogy az embernek olyan érzése van, mintha ugyanaz az alap lenne, mindenhol, csak egy alapszín változtatást nyomtak be a fejlesztő urak. A labda viselkedése például egyáltalán nem változik a pálya felületétől függően, pedig ugye tenisznek ez az egyik legfontosabb tulajdonsága. Tény, hogy maga a játékmenet kicsit dinamikusabb lett és a hangok is némileg megújultak, de a játékosok stílusa sem változott, mindenhol ugyanúgy futkároznak és ugyanúgy mozognak, mintha a játékfelület végig fűből lenne. Maga a mérkőzés szinte egyáltalán nem változott meg. Teljesen megegyezik az előző All Star Tennis-el. Talán egy fokkal gyorsabb és pergősebb, de ebben az esetben indokolatlan a 2000 megnevezés, hiszen nem történt más, mint egy kis kozmetika az alapjátékon.





70%

RADIKAL BIKERS

A hónap LELTÁR játéka (szerintem), még akkor is, ha a grafika kicsit gyatra! A játék alapötlete viszont borzasztóan eredeti! Arról van ugyanis szó, hogy pizza-futárként kell melóznunk egy városban. Persze amikor ezt a szót halljuk, hogy pizza-futár, mindenkinek összefut a nyál a szájában, hiszen ha mi "földi halandók" az ajtónk előtt megpillantunk egy ilyen arcot, az azt jelenti, hogy itt a kaja! Ám sosem gondolnánk végig, micsoda pokol és küzdelem minden futár élete. Ott van elsősorban a forgalom. Aztán a pizza hőfokára is kell vigyázni, nehogy kihűljön, nem is beszélve a konkurencia megjelenéséről minden körzetben. Ebben a játékban pontosan ezt a három dolgot kell értékelhető szinten tartani, magyarul: el kell vinnünk egy pizzát egy megadott helyre, a forgalomtól megvédve, a különböző rázkódásoktól biztosítva és legfőképp előbb odaérve, mint a rivális pizza-futár, aki mellesleg teljesen egyszerre indul velünk ugyanonnan, ahonnan mi. Küldetésünket két módon tudjuk megkönnyíteni: elsősorban minél több segítséget kell összeszednünk az úton. Ezek sebességünket, manőverező képességünket és rúgásunk erejét növelik majd (merthogy ha egy autó leszorít, hát kérem tessék belerúgni egy jó nagyot!). A második módszer a gyorsításra, az egérutak, rövidítések megtalálása a városban. Mindenhova van egy gyorsabb, egyszerűbb út, amit az ellenfél nem ismer, így nekünk épp kapóra jöhet. A játék nehéz, de nem lehetetlen. Ha elég türelmesen nyomjuk, mindenképp megcsinálható lesz az összes küldetés, ám körülbelül a negyedik pálya után, már csak úgy tudjuk "időre szállítani" a pizzát, ha segítségeket és kerülőutakat választunk. Egy bizonyos nehézség után már egyszerűen nem lehet utolérni a gépi futárt, csak ha trükközünk. Grafikailag emberkénktől eltekintve használható a játék, bár néha sikerül átmenni egy-egy teherautó testén, de ettől eltekintve hibamentes a Radical Bikers. Ajánlom mindenkinek, a játék maga olyan mind egy jó esti pizza: könnyű, finom, laktató és gyorsan emészthető!





83%

BURSTRICK WAKE BOARDING

A wakeboard még viszonylag ismeretlen sport kis hazánkban, annak ellenére, hogy pár százan már itthon is művelik a dolgot. Jómagam már jó pár vízi sportot próbáltam, de ez még valahogy kimaradt. Egyébként mivel ebben a sportágban elég könnyen elrepülnek a deszkák, nem egy ismerősöm tért haza a horvát tengerpartról egy "talált" wakeboard-al, így érdemes a jövőben tengerpartra készülőknek hegyezni a tekintetüket. A sport lényege, hogy amolyan vízisí módjára egy jet ski-vel húzatva kell különböző dolgokat megszerezni és mutatványokat prezentálni a pályán. Nem különösebben macerás megismerni az alapszabályokat ebben a játékban sem, melyet egyelőre csak NTSC-verzióban láttam, viszont a vízi sport kedvelőinek kifejezetten szép napokat szerezhet a program, már csak azért is, mert tartalmilag és grafikailag is elég élethűre sikerült a dolog. Nemcsak a versenyfajták között válogathatunk, de még deszkánk típusát is megadhatjuk. Itt egyébként előnyben vannak azok, akik jól ismerik a sportot, mert ők tudják a különbséget a két és fél kilós deszka és egy három és feles között. Sajna az én wakeboard tudásom még nem tart ezen a szinten, így jobb híján én is csak érzésre választottam. Van a játékban "tanító"-mód is, így mindenki lassan lépésről lépésre megtanulhatja a legfontosabb dolgokat. Elég jól és érthetően próbálja a fejünkbe verni a program a dolgokat, mivel annak ellenére, hogy japánul írja le a főbb irányításokat, amikor elérkezünk az akciórészhez, szerencsére "nemzetközileg" érthető módon rajzokkal és angol szavakkal segít a kezdő board-osoknak. Grafikailag kicsit talán csúnyácska pár háttér de ettől eltekintve teljesen rendben van a játék.

Adam





78%

KOUDELKA VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ:

Ha jól emlékszem, az előző számban ígértem egy folytatást ennek a Koudelka végigjátszásnak, de őszintén bevallom, hogy már az őrület határán vagyok. Sohasem voltam valami túl erős a végigjátszások terén, bár a Tomb Raider sorozatnak én sem tudtam ellenállni, és éjszakákba süllyedve nyomultam vele, időt és fáradságot nem kímélve. Nos, ezúttal a Koudelka társaságában töltöttem el egy jó pár álmatlan éjszakát, de remélem nem volt hiába. Hiszen nem titkolt célja az újságban megjelenő végigjátszásoknak, hogy ti is végignyomjátok a programot, akár önerőből, akár az 576 Konzol segítségével. Szóval ott hagytuk abba, hogy Koudelka és társai leesnek és befejeződik az egyes CD lemez. Most a további kalandok leírása következik.

Miután felkeltünk az esésből, arra eszmélünk, hogy egy börtönszerű helységben vagyunk. Menjünk a képernyő teteje felé eső szobába. Itt pedig balra vegyük az irányt. Mielőtt kimennénk, vegyük fel a töltényeket és az ott található levelet. Lesz itt még egy főellenség is, aki leginkább egy jött ment kalóznak néz ki, és kardal hadonászik. Miután elbántunk vele, menjünk a következő szobába. Itt találunk egy nagyszerű fegyvert, buzogány, meg egy rézöklöt is. Továbbá jobbra fent lesz itt egy lépcső is, melyen menjünk fel. Egy hallba érünk, ahol két lány fekszik a padlón. A balra eső ajtó zárva van. Nem érdemes piszkálnunk a lányokat, mert ha támadásba kerülünk velük, akkor bizony nagy baj lesz. Ugyanis az istenért nem lehet őket legyőzni. Nem igazán támadnak, viszont immúnisnak látszanak az összes ütésünkre és a varázslatok sem hatnak rájuk. Szóval nem ajánlom a küzdelmet velük, inkább menjünk a lenti képernyőre. Itt elmehetünk jobbra fel. Balról lépünk be a szobába és az utunk a jobbra felfelé irányba vezet. Vegyük fel az itt található Whisky-t. A következő képernyőn középen találjuk magunkat, ahonnan menjünk el balra. Találunk egy kis töltényt is itt, melyet nem ért magunkhoz vennünk. A szobának, ahová értünk négy kijárata van körben, jobbról érkeztünk, haladhatunk rendre balra, lefelé, vagy a középre fel. Először nézzük meg az utolsó lehetőséget és vizsgáljuk meg az ajtót, majd menjünk vissza az előző szobába, és ezúttal menjünk a lefelé vezető irányba. Egy szentelt helyre értünk, ahol egy főellenfelet is találunk. Az alak neve Mad Friar és elég kemény ellenfél. Miután végeztünk vele, állást menthetünk. Ezek után irány vissza a gyökerekhez, pontosabban a sokajtós szobába. Ezúttal haladjunk balrà, hogy egy olyan szobába jussunk, ahol pisztolytöltények vannak a földön és egy ajtó a baloldalon. Menjünk be. Egy kincses kamrába kerültünk, ahol mielőtt jobban elmélyülhetnénk a szoba rejtelmeiben, egy videó kezdődik, ahol a tagok fontolgatnak egy bizonyos fosztogatás nevű, helytele, illegális tevékenységet. Nézzünk szét a szobában, mert lesz itt egy kis tölténycsomag, sőt még egy kis nyílvessző csomagot is találunk. Van valahol a szoba végében egy puska is hozzájuk, csakhogy ezért keményen meg kell küzdenünk. Két ajtó található a szoba bal részén, melyek közül válasszuk a távolabbit, majd haladjunk tovább a lépcsőn. A lépcső tetején vegyük fel a lécet, majd vegyük célba a nagy fa ajtót. Ebben a szobában fontos tárgyakat találunk, szám szerint hármat. Vegyük fel őket, majd a jobbra-lent található ajtón át távozzunk. Egy nagy, csilláros szobába érkezünk, melynek a közepén egy oltár található. Küzdjünk meg az oltárt őrző ellenféllel, majd menjünk el jobbra. Amint ellépünk onnan, a csillár szép kényelmesen leszakad, és a roncs betemeti barátainkat. Menjünk és vizsgáljuk meg a maradványokat, majd távozzunk a szobából jobbra és menjünk mindaddig, míg egy lépcsőt nem találunk a második emelet felé. A második emeletre haladva, találkozunk Elias-al, aki egy tolvaj. De mielőtt szemtől-szembe kiállhatnánk ellene, el kell intéznünk két másik ellenfelet is. a ezekkel megvolnánk, jöhet maga Elias. Kapunk egy klassz kis pisztolyt Eliastól és a szobája kulcsát is. Sohasem fogjuk úgy forgatni a fegyverét és annyit lőni vele egy körben, mint ahogyan azt ő tette, de kit érdekel, hiszen Elias már halott. Mielőtt továbbmennénk, menjünk vissza a kincses terembe, és a kulccsal kukkantsunk be Elias szobájába. Találunk itt egy kis töltényt és egy speciális tárgyat is, ez még jól jön annál a szobánál, melyet Elias őrzött. Ezek után menjünk vissza a második emeletre, az Elias holteste melletti szobába. Az itt található puzzle-ra a megoldást két szobában találjuk. Az egyik Elias már megvizsgált szobája, a másik viszont a lépcső tetejénél található, mely az első emeletre visz bennünket. A megoldás: 9, 8, 7,- / - , - , 6, - / -, 3, 5, 4, / -, 1, -, -

Most pedig lehetőségünk van visszamenni a konyhába, ahol a második lemez elején azt a pompás levest kóstoltatták meg velünk. Irány vissza a konyha, ahol találunk egy igazolványt, puska töltényeket és egy sárkányt maradványt. Amint a szoba végébe megyünk, találhatunk egy italt és egy maszkot, sőt Koudelka még valami firkálásokat is lát. Vizsgáljuk meg őket jobban, hogy utalásokat találhassunk Charolotte-al a lánnyal kapcsolatban, akivel még az első lemezen találkoztunk. Vegyük utunkat vissza a puzzle szobához és menjünk be a mellette lévőbe. Egy könyvárba kerültünk, ahonnan kétfelé mehetünk, középtájt balra, vagy alul balra. Válasszuk az utóbbit és vegyük célba a lépcsőket is és menjünk le az első emeletre. Itt vizsgáljuk meg a hátul található órát, majd menjünk vissza és az előbb említett elágazáson menjünk a másik irányba. Egy pici szobába lépünk, ahol levelet találunk Charlotte-ról és a puzzle egy darabját. Amikor a darabok összeálltak, egy dörrenésnek kell lennie. Menjünk vissza az órához, és ott a jobbra található szobába. Itt marjuk fel a mérget és vegyük utunkat balra. Itt többek között (kínzó eszközök) egy ajtó is található a jobbra-fenti irányban. Ezen át egy kis szobába jutunk. Jobbra egy kis tölténycsomag lapul, míg balra egy, a későbbiekben fontos puzzle darab. Használjuk az italainkat, majd távozzunk a szobából jobbra, amellyel szemben állunk. Egy szobába lépünk és egy szobrot látunk a közepén. Menjünk oda és küzdjünk meg az őrrel. Ha végeztünk vele, mentsünk állást és menjünk vissza a kínzós szobába. Van itt egy lyuk a falon, melybe menjünk bele és máris egy titkos járatban találjuk magunkat. Vegyük fel az itt található cuccokat, nyilakat is, majd a hall jobbra található ajtaján távozzunk. Itt egyszerűen haladjunk át, a jobbra található szobába. Egy hallba jutunk, melynek van egy ajtaja a végében (ez zárva van, egyébként pedig a katedrálisba vezet), egy ajtaja baloldalt és egy ablaka jobb oldalt. Van egy puzzle darab a földön, ezt vegyünk magunkhoz. Menjünk jobbra és helyezzük az összes puzzle darabot a festett üveg ablakra. Ha mindegyik darab megvan, akkor az óránál említett ajtó ki fog nyílni, menjünk most oda. Az óra mögötti szoba egy rejtvény, melyben a játékosnak 5 ponton kell átjutnia a padlón. A helyes sorrend: 4,3,2,1,5 Ha sikeresesen végigcsináltuk, egy kattanó hangot kell hallanunk és a szoba hátuljában található ajtónak ki kell nyílnia. Menjünk be rajta. Amint belépünk a szobába, egy videó kezdődik, melyben találkozunk Roger Baconnal. A film után, vegyük fel a puzzle darabot a földről, majd menjünk vissza ahhoz az ajtóhoz, amely eddig zárva volt és a katedrálisba nyílik. Menjünk a képernyő alján és keressük meg a szobát, melyben a shotgun van. Menjünk a katedrális másik végébe, addig, míg egy lyukat nem találunk a falon. Itt egy újabb videó indul, melyben egy démon kel életre. Koudelkának egyedül kell megküzdenie vele. Lehetőségünk van elfutni is, de sok értelme nincsen, hiszen a következő lemezen is meg kéne küzdenünk vele, csak akkor az energiája jócskán megnő. Jól látjátok, vége is a második CD-nek, lehet lemezt cserélni.

Miután kiértünk a templomból, a kertben találjuk magunkat. Induljunk el a déli irányba addig, míg egy szökőkúthoz nem érünk a négyes kereszteződésnél. Itt menjünk el balra, az egyes számú szobor felé. Menjünk oda és vizsgáljuk meg. Most menjünk a balra-fent elhelyezkedő képernyőre és vegyük fel az itt található töltényeket. Ezek után irány vissza a központi elágazáshoz, de ezúttal menjünk keletre, vagyis jobbra. Itt egy nő szobra lesz látható, a kettes számú szobor. Menjünk itt is oda és vizsgálódjunk. Balra-fent látszik egy újabb szobor, szám szerint a hármas, egy férfit ábrázol. Szokásos taktika itt is. Innen



kétfelé mehetünk, átlósan balra fel, vagy jobbra le. Mivel csak az utóbbi út járható, válasszuk azt. Találunk egy itókát és három lehetséges útirányt, azon kívül, ahonnan jöttünk. Egy balra lent, egy középen (ez egyelőre zárva), és egy jobbra. Irány jobbra, ahol egy kriptaszerű építmény mögött találjuk magunkat. Innen balra és jobbra mehetünk tovább, de menjünk jobbra. Van itt egy szökőkút, mely szintén tartogat a számunkra még valamit, de ezért később kell visszajönnünk, tehát jegyezzük meg jól. Irány vissza a kriptás képernyőre, de ezúttal balra menjünk el. Találunk itt egy újabb szobrot, szám szerint a negyediket, ez is egy nőt ábrázol. Szokásos taktika itt is. Ezzel lekapcsoltuk a vizet a szökőkutakban. Most mehetünk vissza az előző, megjegyezendő kúthoz és vegyük fel a medált. Szereljük fel vele embereink egyikét, Koudelka lesz a legjobb választás. Innen húzzunk el délre, hogy egy olyan képre érjünk, ahol egy utat találunk délkeleti irányba. Menjünk arra, hogy elérkezzünk egy olyan képre, ahonnan délre vagy keletre mehetünk. Délre egy olyan szobor található, mely a játék egyik legértékesebb fegyverét tartja kezében, a Sacnoth-ot. Sajnos nem tudjuk elcsórni, mert Koudelka túl gyenge ahhoz, hogy elbírja. Menjünk vissza arra a helyre, ahol az italt és a zárt ajtót találtuk. Ezúttal kimehetünk rajta. A kolostor egy szobájába kerülünk, ahol egy véres guillotine is rontja az összképet. Nézzünk szét és keressünk töltényeket, majd menjünk a guillotine mögé, ahol egy videó kezdődik. Miután ez véget ért, menjünk vissza a bitó mögé és szedjük fel az ott található tárgyakat (kulcs, fegyver stb.). Most már nyugodtan elmehetünk arra, ahol az előbb a videó kezdődött. Egy olyan szobába kerülünk, ahol újra véres minden, továbbá három része van, jobbra, balra és lefelé. Először menjünk lefelé, ahol egy ajtót találunk. E mögött egy kis shotgun töltény lapul és egy fontos vérminta. Ezeket mindenképpen vegyük fel. Irány vissza a véres táblához és menjünk el a dupla ajtó felé. Ezek az ajtók egy mentési lehetőséghez vezetnek, melynek szerintem már épp itt volt az ideje. Csak egy probléma akad, hogy a mentési pontot egy őr vigyázza. Előbb vele kell elbánnunk és csak utána érezhetjük biztonságban magunkat. Innen menjünk balra. A következő szobának két kijárata van, egy szoba és egy zárt ajtó. Az ajtón egy nőnek a beágyazott alakja található. Az ajtó kinyitásának kulcsa, hogy fröcsköljünk rá egy kis vért, melyet nemrég vettünk fel. A szobában egy idétlen hínárt találunk, gyökerekkel és egy arcnak a képével. Egész egyszerűen menjünk ki, vissza a hallba és vegyük utunkat a fenti szobába. Menjünk végig, a sarkon át, fel a lépcsőn, egyenesen ki a temetőbe. Az udvarnak két lehetséges útvonala van. Az egyik balra-fel a kapun át, a másik balra-le. Válasszuk az utóbbit. A főudvarba kerülünk, ahonnét szintén kétfelé mehetünk, az egyik Daniel sírjához, a másik viszont Charlotte sírjához vezet. Először menjünk Danielhez és beszéljünk Rogerrel, majd nézzünk szét a sír körül, mert lesz ott egy fegyver és még néhány cucc. Ezután menjünk Charlotte sírjához. Köszönjünk neki illedelmesen, majd nyomuljunk a kapuhoz, amit az előbb nem látogattunk meg. A kapun át egy újabb választás elé kerülünk. Jobbra-fel és balra-fel mehetünk tovább. A jobbra-fel irány a kolostor egy szobájába vezet, ahonnan a lyukon át egy szobába jutunk, ahol találkozunk James-el és Edward-al. Valami Elaine nevű nőről magyaráznak, de látszik, hogy James nem mond el mindent, amit tud. Menjünk vissza abba a szobába, ahol a két lány (ellenfél, akit nem támadtunk meg) van. A mellettük lévő ajtó ezúttal nyitva lesz. Az ajtón túl a börtöncella másik oldala található, ahová az első főellenség után zuhantunk. Menjünk fel a lépcsőn, a következő képernyőn forduljunk el a sarkon és menjünk be a balra-fent található ajtón. Az étkezőbe kerülünk, ahol találkozhatunk Charlotte-al, de csak akkor, ha az étkezőasztal bal oldalára állunk és rendelkezünk a megfelelő tárgyakkal. Név szerint az imával, amit a sír felett mondunk el és a levelekkel, amiket már jó régen találtunk. Ekkor egy videó kezdődik, melyben beszélünk Charlotte-al. Ne felejtsük el utána felvenni az ereklyéket (Friar Brioche, Star Brioche). Menjünk ki az ajtón, amelyen bejöttünk. Kövessük az utat a kép teteje felé és vizsgáljuk meg a holttesteket, hogy hozzájuthassunk a pisztolytöltényekhez. Menjünk ki balra és máris Patrick szobájában találjuk magunkat. Innen eléggé sok továbbhaladási lehetőségünk van. Lent, jobbra, balra és a lépcső, mely két újabb utat kínál. Menjünk először balra-le, lesz itt egy kis shotgun töltény, menjünk be az ajtón. Vegyük célba a dobozt és tegyük bele a lemezt. Ez egy zenegép, elkezd játszani, és nyit egy fiókot egy táblával. A gép mellett találunk egy ajtót, melyben egy újabb menjünk mentési lehetőségünk akad. Amint megyünk vissza a hallba, nézzük meg a festményt a falon, melynek hatására egy videó indul. Láthatjuk amint James és Koudelka Elaineről beszélgetnek. Menjünk a fő hallba. Itt vegyük utunkat a balrale irányba, mely egy pár dobozhoz vezet és egy ajtóhoz. A szobában találunk egy pár nyílvesszőt. Vizsgáljuk meg az ajtó melletti szerkezetet, mely kinyitja a lépcsőház tetején lévő ajtót. Menjünk a jobb oldalon lévő ajtóba, egyenlőre hagyjuk ki a bal oldalon lévőt, így a lépcsőház tetejébe kerülünk. Menjünk keresztül a balra elterülő, távoli ajtón. Most léptünk be Partick szobájába. Van egy mérleg a jobb oldalt. Nézzük meg, milyen értéket mutat. Menjünk a szoba másik végébe és vegyük fel a cuccot Patrick asztaláról. Partrick súlyadatai (70 kiló), töltények és egyebek. Ezek után menjünk át a kandallón. Balra egy újabb mérleget látunk. Álljunk rá és mondjuk meg neki az adatot, melyet a Patrick szobájában kaptunk a mérlegen. Most már átmehetünk az eddig zárt ajtón, mely egy olyan szobába vezet, melynek közepén egy kis deszka híd van a közepén. Kell lennie itt pár nélkülözhetetlen tárgynak és tölténynek. Ha a szoba másik végét vizsgáljuk, találunk egy zárt ajtót. Menjünk vissza Patrick szobájába. Menjünk ki és irány a lépcsőház másik szobája, ahonnan balra. Találkozunk Roger Bacon-al. Menjünk vissza abba a szobába, ahol a puskatöltényeket vettük fel, mert lesz itt egy kis hordó szerű tartály. Töltsünk ki belőle vizet az üvegbe (jól jön majd később a nitroglicerinhez). Most már visszamehetünk a szobába, át a kandallón oda, ahol az ajtó zárva volt (a hidas szoba). Menjünk be az ajtón és találunk egy kis oltárt, (ahol négy király imádkozik). Fordítsuk el a bizonyos királyokat, úgy hogy igen, nem, nem, igen válaszokat adunk. Az oltártól menjünk ki a bal oldalon található ajtón át. Vegyük fel a földről a shotgun töltényeket és kövessük az utat balra. A nagy ajtót nyitottuk ki az oltár segítségével. Egy nagy katedrálisba jutunk, egy útkereszteződéssel. Innen mehetünk fel, le és jobbra. Menjünk el jobbra és haladjunk mindaddig, míg vége nincs az útnak. Menjünk fel az oltárhoz, másszunk fel és szerezzük meg a nehéz kardot. Irány vissza az elágazáshoz és ezúttal menjünk balra. Azt ajtó sajnos zárva van. Olyan erős zárak tartják, hogy csak egy bomba tudná kirobbantani a helyéről. Hmm.. jó ötlet. Vissza az elágazáshoz és menjünk felfelé. Lesz itt egy állásmentés. Természetesen őrzik a mentési lehetőséget. Itt a hármas lemez vége.

Ha még nem nyírtuk ki a Gargoyle-t, most megtehetjük, ha kimegyünk a temetőbe és megküzdünk vele. Utána vissza kell jönni ugyan ide. Ezt természetesen csak akkor tegyük, ha még nem végeztünk vele. Menjünk Patrick szobájába. Ha megvan a hordóból a vízminta, James bemegy a laboratóriumba és készít egy kis nitroglicerin bombát. Közben Edward és Koudelka egy kisebb beszélgetés erejéig összevesznek. Amíg veszekednek, James el is készül. Vigyük a bombát az ajtóhoz az elágazós szobában. Egy videó indul, melyben felrobbantjuk az ajtót. Miután bemegyünk, találunk egy óriási élő növény szörnyeteget. Mehetünk a képernyő teteje vagy bal oldala felé. Menjünk balra és figyeljük meg a koporsót. Majd menjünk a képernyő teteje felé. Lesz itt egy lépcsőház és egy kis tér a képernyő végében. Menjünk fel a lépcsőn, mindaddig, míg egy orgonaszerű gépet nem találunk, melyet megnyomogathatnánk. Nyolc sor van, mindegyik négy gombbal. A sorrend a következő: Fentről a harmadik sorban az első és a harmadik gomb, aztán a fentről az ötödik sorban a második és a negyedik gomb. Ez kinyitja a koporsóátjárót a lépcsőház aljában. A koporsó belsejében megtaláljuk Patrick holttestét. Ő lett a desszertje az óriási húsevő mutáns növénynek, mely elfoglalta az egész házat.

Egy vágás következik, amint a csapatunk egy tűz körül üldögél és tervezi a következő lépést.

Már igazán nincs sok hátra a játék végéig, hiszen a CD-nek is vége hamarosan. Nincs más dolgunk hátra, mint felmászni a torony negyedik emeletére, vagy hét képernyőn át és megküzdenünk a főellenfelekkel. Velük megbirkózni nem lesz könnyű feladat, de ez már rátok hárul.

Endrédy Tibor



DREAMCAST KÓDOK

HIDDEN AND DANGEROUS

Csaló kód:
Írd be névnek, hogy: IWILLCHEAT, hogy utána játék közben tudd használni az alábbi csalásokat, amikhez pauzáld le a játékot, és a Dreamcast billentyűzettel pötyögd be őket:

CANTDIE - Sérthetetlenség
ALLLOOT – Minden tárgy
OPENALLDOOR – Minden ajtó nyitva az adott küldetésben
KILLTHEMALL – Minden ellenfél meghal
PLAYERCOORDS - Koordináták
GOODHEALTH – Teljes energia
RESURRECTION – Halott csapattársak feltámasztása
MISSIONOVER - Pályaugrás
GAMEFAIL – Misszió sikertelensége
ENEMYB – Ellenség mögé nézés
ENEMYF – Ellenség elé nézés
FUNNYHEAD – Nagyfejű mód
DEBUGDRAWWIRE – Drótvázas grafika
BLUESTARS – Német verzió
SHOWTHEEND – Befejező animáció

NIGHTMARE CREATURES 2

Pályaválasztás:
A főmenüben állj rá az Options pontra, tartsd lenyomva a B-t három másodpercig, majd add be az Y, A, X, B kombinációt. Ezután tartsd lenyomva az X-et egy másodpercig, majd nyomd meg a B-t.

Cheat mód:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd add be a Balra, B, X, Balra, B, X, Balra, B, X, A, X kombinációt.

Teljes energia:
Játék közben tartsd lenyomva a B + X + Y gombokat.

WACKY RACES

Minden pálya és főnök:
Válaszd a Cheats opciót a főmenüből, majd add meg kódként: WACKYGIVEAWAY.

Minden autó:
Válaszd a Cheats opciót a főmenüből, majd add meg kódként: WACKYSPOILERS.

Minden tulajdonság az autóidnak:
Válaszd a Cheats opciót a főmenüből, majd add meg kódként: BARGAINBASEMENT.

Hard as nails mód:
Válaszd a Cheats opciót a főmenüből, majd add meg kódként: CRACKEDNAILS.

NINTENDO 64 KÓDOK

ARMY MEN: AIR COMBAT

Minden pálya és helikopter:
Passwordként add meg az R, C-Balra, Jobbra, Fel kombinációt.

Pályakódok:
2- Fel, Le, Balra, Jobbra
3- Fel, Le, Balra, Fel
4- Le, Fel, Balra, Jobbra
5- Le, Fel, Balra, Le
6- Le, Fel, Jobbra, Le
7- Balra, Le, L, Fel
8- Balra, Le, L, Le
9- Balra, Fel, L, Le
10 - L, Fel, Balra, Le
11 - L, Fel, Balra, Fel
12 - L, Fel, L, Le
13 - L, Le, Fel, Balra
14 - R, C-Balra, Fel, Jobbra
15 - C-Le, L, Le, Le
16 - R, C-Balra, Jobbra, Fel

ROAD RASH 64

Végtelen kétszeres sebzés:
A főmenüben add be az L, L, L, L, R, R, R, R kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Végtelen négyszeres sebzés:
A főmenüben add be az L, L, R, R, L, C-Fel, C-Jobbra, Z kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden motor és pálya:
A főmenüben add be a C-Fel, C-Balra, C-Balra, C-Jobbra, L, R, C-Le, Z kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden fegyver:
A főmenüben add be a C-Fel, C-Fel, C-Fel, C-Fel, C-Le, L, C-Balra, Z kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Scooters:
A főmenüben add be a C-Down, C-Right, C-Up, C-Left, Z, Z, L, C-Left kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Zsaru mód:
A főmenüben add be a Z, C-Balra, C-Le, C-Balra, Z, L, R, C-Le kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Insanity pálya:
A főmenüben add be a C-Fel, C-Balra, C-Balra, C-Jobbra, L, R, C-Le, Z kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

2-es pálya:
A főmenüben add be az R, C-Jobbra, Z, R, L, C-Fel, C-Balra, C-Fel kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

3-as pálya:
A főmenüben add be az R, C-Jobbra, C-Jobbra, C-Jobbra, R, C-Balra, C-Le, Z kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

4-es pálya:
A főmenüben add be az R, C-Jobbra, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Jobbra, Z, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

5-ös pálya:
A főmenüben add be az Z, C-Jobbra, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-Jobbra, Z, L kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Debug információk:
A főmenüben add be a C-Jobbra, C-Jobbra, C-Balra, C-Balra, L, Z, C-Balra, C-Fel kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Földön maradás:
Amint leestél a járgányodról, tartsd lenyomva az L gombot, hogy ott is maradj.

PLAYSTATION KÓDOK

Armorines: Project S.W.A.R.M.

Cheat mód:
A címképernyőn tartsd lenyomva az L2 + R2 gombokat, majd add be a Balra, Le, Jobbra, Fel gombokat. Sikeres kódbevitel esetén megjelenik a Cheats On felirat. Kezdj el egy új játékot, azon a pályán, amelyiken csak akarod, ráadásul sérthetetlenül, és minden fegyverrel.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

Pályaválasztás:
A főmenüben tartsd lenyomva a Négyzet + L1 + R1 gombokat, majd add be a Fel, Le, Balra, Jobbra kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden fegyver végtelen tölténnyel:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Négyzet, Kör, R1, L1 kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Slim Jim:
A karakterválasztó képernyőn Pro Quest módban add be a Le, Le Balra, Jobbra, Fel, Fel, Kör kombinációt.

Minden bicaj:
A kerékpárválasztó képernyőn Pro Quest módban add be a Fel, Balra, Fel, Le, Fel, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör kombinációt.

Minden stílus és pálya:
A stílusválasztó képernyőn Pro Quest módban add be a Balra, Fel, Jobbra, Le, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Kör kombinációt.

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

Pályaválasztás:
A Cheat képernyőn add be a Kör, X, Négyzet, Négyzet, X, Négyzet, Kör kombinációt.

Sérthetetlenség:
A Cheat képernyőn add be a L1, Négyzet, Kör, Kör, Négyzet, L1, L2 kombinációt.

Minden fegyver:
A Cheat képernyőn add be a R2, X, L1, Négyzet, R1, Kör, L2 kombinációt.

Végtelen töltény:
A Cheat képernyőn add be a L2, Kör, R2, Négyzet, Kör, L2, R1 kombinációt.

DFella sebzés:
A Cheat képernyőn add be a Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, Kör, X kombinációt.

Ideiglenes sérthetetlenség:
A Cheat képernyőn add be a L1, L1, L1, L1, L1, L1, R2 kombinációt.

Láthatatlanság:
A Cheat képernyőn add be a Négyzet, X, Kör, Négyzet, X, Kör, Négyzet kombinációt.

Teljes EGO:
A Cheat képernyőn add be a R1, R1, Kör, Kör, L1, L1, R2 kombinációt.

Teljes páncélzat:
A Cheat képernyőn add be a L1, L1, R1, R1, X, X, Kör, Kör kombinációt.

Belső nézet:
A Cheat képernyőn add be a L2, R1, L1, R2, Kör, X, Négyzet kombinációt.

Nagyfejű Duke:
A Cheat képernyőn add be a Négyzet, Négyzet, X, Kör, Kör, X, Négyzet kombinációt.

Aprófejű Duke:
A Cheat képernyőn add be a Négyzet, X, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet kombinációt.

Nagyfejű ellenfelek:
A Cheat képernyőn add be a X, X, R1, X, L1, X kombinációt.

Aprófejű ellenfelek:
A Cheat képernyőn add be a X, L1, X, R1, X, X kombinációt.

Wacky FMV sequences
A Cheat képernyőn add be a L1, L2, R1, R2, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt.

Outtake FMV sequences
A Cheat képernyőn add be a L1, L2, R1, R2, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör kombinációt.

Befejező animáció:
A Cheat képernyőn add be a Kör, R2, L1, Négyzet, L2, X, R2 kombinációt.

Minden csalás aktivizálása:
A Cheat képernyőn add be a L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, Kör, Kör, Kör, Kör, X, X, X, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Select, Select, Select, Select kombinációt.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Pályaválasztás:
Lépj az Options képernyőre és add be az R1, L1, R2, L2, Start kombinációt.

Sérthetetlenség:
Lépj az Options képernyőre és add be az R1, L1, R2, L2, L1 kombinációt.

Végtelen töltény:
Lépj az Options képernyőre és add be az R1, L1, R2, L2, R1 kombinációt.

FEAR EFFECT

Végtelen energia:
Lépj az Options képernyőre és válaszd a Credits menüpontot, majd add be az L1, Háromszög, Fel, Le, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Jobbra, Négyzet kombinációt.

Végtelen töltények:
Lépj az Options képernyőre és válaszd a Credits menüpontot, majd add be az L1, Háromszög, Fel, Le, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Balra, Háromszög kombinációt.

Gyors halál fegyverek által:
Lépj az Options képernyőre és válaszd a Credits menüpontot, majd add be az

L1, Háromszög, Fel, Le, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Le, R1 kombinációt.

Gyors feladatmegoldás:
Lépj az Options képernyőre és válaszd a Credits menüpontot, majd add be az L1, Háromszög, Fel, Le, Kör, Kör, Le, Le, Le, Fel kombinációt.

Expert mód:
Lépj az Options képernyőre és válaszd a Credits menüpontot, majd add be a Le, Le, Le, Háromszög, Le, Le, Le, Négyzet, Balra, Jobbra kombinációt.

JACKIE CHAN: STUNTMASTER

Pályaválasztás:
Azon a képen, ahol a Press Start Button felirat van, add be az L2, Négyzet, Háromszög, Kör, X, R2, R2 kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden sárkány:
Azon a képen, ahol a Press Start Button felirat van, add be az L1, R2, L2, Négyzet, X, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

Minden videó:
Azon a képen, ahol a Press Start Button felirat van, add be a Balra, Jobbra, R1, Kör, Négyzet, Háromszög, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy hangot kell hallanod.

MICRO MANIACS

A 32 alap pálya választható:
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Le, Fel, Fel, Le kombinációt.

Végtelen Power Fel-ok:
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Kör, X, Háromszög, Négyzet, X, Balra, X, Négyzet, Négyzet, Kör, Balra, Kör, Fel, Háromszög kombinációt.

Maximum Power
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Négyzet, X, R1, Kör, Fel, Négyzet, Le, Fel, Le, X, Négyzet kombinációt.

Tanks mód:
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Le, Fel, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Jobbra, Háromszög kombinációt. Az R2-vel tudsz majd lőni.

Homályos mód:
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Háromszög, Kör, Jobbra, Háromszög, Fel, Jobbra, Kör, Fel, Négyzet kombinációt.

Lassított ellenfelek:
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Fel, Balra, Háromszög, Jobbra, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Fel, Háromszög, Balra kombinációt.

Okosabb ellenfelek:
Válaszd a "Secret Options" menüpontot, tartsd lenyomva a Select-et, majd add be a Kör, Fel, Háromszög, Kör, Balra, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Le kombinációt

MUPPET RACE MANIA

Minden karakter:
Amikor a Muppet-tek rohangálnak a logo körül, add be a Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög, X, Kör, Háromszög, Négyzet, X kombinációt, hogy megkapd a 24 fő karaktert. Sikeres kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Minden pálya és jármű:
Amikor a Muppet-tek rohangálnak a logo körül, add be a Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Háromszög, X, Kör kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

A The Studio pálya is elérhető:
Amikor a Muppet-tek rohangálnak a logo körül, add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Az Arches pálya is elérhető
Amikor a Muppet-tek rohangálnak a logo körül, add be a Négyzet, Kör, X, Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Kör, Háromszög kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

A Fraggle Rock pálya is elérhető:
Amikor a Muppet-tek rohangálnak a logo körül, add be az X, Négyzet, X, Négyzet, X, Négyzet, Háromszög, Kör, X, Négyzet kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

Befejezés elérése, plusz 6 extra pálya:
Amikor a Muppet-tek rohangálnak a logo körül, add be a Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, X kombinációt. Sikeres kódbevitel esetén egy feliratot kell látnod.

SPIDER MAN

Pályaválasztás:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: XCLSIOR. Ezzel a Special menüben máris megnyílt a pályaválasztás lehetősége.

Sérthetetlenség:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: RUSTCRST.

Végtelen háló:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: STRUDL.

Minden képregény:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: ALLSIXCC.

Minden videó:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: WATCHEM.

Minden karakter a galériában:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: CVIEW EM.

Joel James Jewett:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: RULUR. Ezzel megnézheted a galériában a Neversoft elnökét.

Történetvezetés:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: CGOSSETT.

What If Contest? mód:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: GBHSRSPM. Ezután, a szerint fognak alakulni a dolgok a játékban, hogy miként cselekszel a második pályától felfelé.

Symbiote Spidey kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: BLKSPIDR.

Spidey 2099 kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: TWNTYNDN.

Captain Universe kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: S COSMIC.

Spidey Unlimited kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: PARALLEL.

Scarlet Spider kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: LETTER S.

Amazing Bagman kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: AMZBGMAN.

Peter Parker kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: MJS STUD.

Ben Reilly kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: BNREILLY.

Quick Change Spidey kosztüm:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: ALMSTPKR.

Teljes energia:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: DCSTUR.

Nagyfejű mód:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: DULUX.

Debug mód:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: LLADNEK.

Minden titok előhívása:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írd be: EEL NATS.

Cenzúrázott kódok:
Válaszd a "Special" menüt, majd azon belül is a "Cheats" opciót, ahol is írj be egyet az angol csúnya szavakból, mint pl.: SHIT, ASS, vagy FUCK, mire megjelenik Pókember, s valami szerényebb szóra változtatja azt.

TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

Cheat Menü:
A főmenüben állj rá az Options feliratra és nyomd le az L1 + L2 + R1 + R2 + Balra + Kör + Háromszög + Négyzet gombokat, majd nyomj mellé egy X-et. Máris megjelent a csaló menü.

Megashoot:
A Cheat menüben kódként írd be: WEAKROBOT.

Apró Tiny:
A Cheat menüben kódként írd be: TINYTINY.

Alacsony gravitáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FEATHER

Dead River Canyon Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVAAA.

Mortar-Villa Airfield Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVBBB.

Desert Robo-Train Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVEEE.

The Nanometal Mountain Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVGGG.

Atmospheric Reduction Center Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVIII.

Magneto Synchrotron Transporter Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVJJJ.

Mount Mutank Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVMMM.

The Rail Gun Launcher Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVNNN.

The Maze Intro animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVPPP.

AndNow animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVSSS.

Appaloosa Interactive animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVTTT.

Game Over animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVUUU.

Befejező animáció:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVVVV.

Tiny Tank zenei videó:
A Cheat menüben kódként írd be: FMVWWW.

A sors iróniája, hogy pont ugyanabban a hónapban írunk két olyan játékról, melyek különböző gépekre jelentek meg ugyan, de mégis teljesen hasonlóak. Ráadásul nem ugyanazon cím alatt jelentek meg, így "úgy tűnik" plágiumról van szó. Mivel a Crisis Beat japán verziója már eszméletlen régóta itt porosodik a polcon, ezért nem mondhatom azt, hogy a Deramcastos Dynamite Cop volt az első. Ezt nem, mint negatívum említem meg, hiszen ettől még lehet jó a program, csak úgy eszembe jutott és jót mosolyogtam rajta.

A dolog úgy kezdődött, hogy beböktem a CD-t a gépbe, elkezdtem játszani, és olyan furcsa deja-vu érzésem volt: "Hol láttam én ezt korábban?". Verekedős, 3D-s játék, egy hajón, mindent szét lehet verni, ketten is lehet nyomni...Na, lassan leesett a tantusz! Ez annak a PS-ös anyagnak a DC koppintása, amivel olyan sokat nyomtuk B. Gabi barátommal. Ő az, akivel tudvalevőleg már 5 éve végigjátszottunk minden ilyen "haladós" 3D-s stuffot, kezdve a Double Dragontól a Streets of Rage-en át a Fighting Force-ig. (Sohasem felejtem el, amikor a Gabi a Győző nevű spanommal kettesben küldte a Crisis Beat-et, és a Győző minden egyes energia utántöltőt felcsipett előle, ha kellett, ha nem. Akkor is, amikor full energiája volt. Na, láttam, hogy a Gabiban megy fel a pumpa. El is fogyott az összes kredit, a Gabinak már csak 1 cm élete volt, az egyik sarokban ott volt egy töltő. Rá akart menni, de eleállt egy ellenfél, akit még le kellett csavarni. Közben a Győző végzett az övével és természetesen felvette előle a töltőt! Na, erre a Gabi üvöltve felugrott, elkúrta a kontrollert a sarokba, repültek a CD-k, kazetták, meg minden szanaszét, a Gabi meg csak óbégatott, hogy soha az életben nem játszik többet a Győzővel. Nekem mondanom sem kell csak folyt a könnyem a röhögéstől, a Győző meg csak hümmögött, hogy "Mé' mi rosszat tettem?".

MODERN KORI KALÓZOK

Mint azt már az óvodás kisdedek is tudják, a repülőkön kívül a gengszterek csak a hajókat szeretik igazán eltéríteni. De nem ám kis jachtokat, hanem több ezer személyes luxus tengerjárókat, amelyeken ráadásul az "elnök" lánya is utazik. Esetünkben is ez történt. A játékos feladata, hogy egy kommandós egység tagjaként behatoljon a hajóra, és pestiesen szólva péppé verje ez egész megzédült kalóz brigádot, ráadásul ha már ott van, megmentse a VIP leányzót.

Ebből gondolom kiderül, hogy egy klasszikus alapokra építkező 3D-s, verekedős játékról van szó. Kezdéskor három karakter közül választhatunk, akik nem csak kinézetben, hanem bunyós stílusukban is különböznek egymástól. Csodát persze nem kell várni, mert a történet alakulásába nem szól bele, hogy melyiküket választjuk. Az azonban kedves húzás, hogy kiválaszthatjuk, honnan kívánjuk megközelíteni a hajót. Egy csapat helikopterről ereszkedik le a felső fedélzetre, egy másik gumicsónakkal érkezik és köteleken másznak fel, végül érkezhetünk a víz alól is, mint búvár. Ez annyiban befolyásolja a játékok menetét, hogy ilyenkor más helyszíneken keresztül érkezünk el a végkifejletig, ami igazán nem fog túl nagy erőfeszítésbe kerülni...







20 PERC "GYÖNYÖR"

Jómagam a gumicsónakos belépőt választottam. Tetszettek a jópofa animációk, az irányítás pofon egyszerű, nem kellett sokat szöszölnöm az Options-ben. Ütöttem-rúgtam a palikat, minden kezem ügyébe kerülő tárggyal vertem őket. Néha találtam fegyvereket is, lőttem mint az állat, igen jól szórakoztam. Tetszett az a húzás, hogy amikor a képernyőn megjelent a "Danger" felirat, ekkor nyomkodni kellett a gombot mint az állat, ettől függően lejátszott a gép egy sikeres vagy sikertelen támadás animációt. (A három manus lábát még sikerült becsúszással lesepernem, viszont a következőnél nem voltam elég gyors és egy hatalmas "luft" rúgással beszálltam az egyik kajütbe, esés közben meg ripityára törtem a berendezést.) Minden egyes képernyő után volt egy a játék grafikájával készült átvezető film, és sok renderelt CG videó is. Aztán rövidesen azt vettem észre, hogy a hajó tetején vagyok és a félszemű főkalózzal bunyózom, akit nem tudtam leverni, mert annyira szemét módon csalt. (Gondoltam majd ketten a Gabival lenyomjuk.) Ha egyáltalán ő a főellenség, tűnődtem, mert azért az nem szokott ilyen gyorsan bejönni...De ő volt.



Ránéztem az órára, pont 19 percet játszottam. Első nekifutásra, lazán 19 perc alatt, egyedül elmentem a főellenségig! Nem, nem én vagyok superman játékos, hanem ez a játék botrányosan rövid. És ez a legnagyobb baja. Aranyos, nagyon humoros, ötletes, szórakoztató – de eszméletlenül rövid, és ezt nem kompenzálja az előbbiek közül semmi.

ÉRTÉKELÉS

Sajnos, ez a nem egész 20 perc rányomta a bélyegét a játékra. Mert egyszer nekifut ugyan az ember, ha szereti az ilyen anyagokat, de ha egyedül játszik, hamarosan unalmassá válik a folyamatos bunyó. A tisztesség kedvéért elmegyünk a főellenségig, de hiába a többféle kezdési lehetőség, még egyszer nem kezdünk neki. Hiába vannak további extra játékmódok, másodszor már nem okoz izgalmat a dolog. Hiába verheted az ellenfeleket kismillió különböző eszközzel és tárggyal (ami nincs "leragasztva", azt felveheted, és a fejükhöz vághatod), azért mindig csak ugyanott bunyózol majd és ugyanazok álnak majd veled szemben. Ráadásul a grafika nem egy nagy durranás, a főellenfelek kivételével a karakterek sem kiemelkedők. (A Zombie Revenge például sokkal jobban néz ki.)

Az extrák felvétele is el van baltázva, mert ha mindenkit levertünk a képernyőn, nincs idő a szanaszét heverő cuccok begyűjtésére, mert marha gyorsan továbblép a program. (Pedig én szerettem volna mazsolázni a fegyverek között.) Lehet különböző elrejtett illusztrációkat is gyűjteni, de itt is az a baj, mint az előbb – ha az ellenfeleket csépelem, nincs idő minden egyes bútordarab szétverésére, hogy képeket keressek. Különböző trükkökkel meg sikeres végigjátszások után be lehet hozni plusz két karaktert a Die Hard Arcade című játékból, de ez maximum akkor visz valami színt az életünkbe, ha ketten játszunk. Sajnos, akármennyire is szeretem a 3D-s verekedős, "haladós" stuffokat, a Dynamite Cop egy erős közepesnél nem érdemel többet. Mindenesetre EGY misét megér...

Tyler

DYNAMITE COP

SEGA/AM1

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

× KETTEN ÉRDEKES, DE MAX 2 NAPIG
✓ AZ 1 JÁTÉKOS MÓD BETEGÁGY, MERT RÖVID

73%

A Hydro Thunderrel kapcsolatban nekem eddig csak rossz élményeim voltak, hiszen a PS verzióról nem sok jót lehetett elmondani. Tele volt képi hibákkal, nehéz volt és leginkább számomra az volt az idegesítő benne, hogy az ellenfelek olyan szinten voltak gépiesek, hogy szinte lehetetlen volt megverni őket. Amikor végre megkaptam tesztelésre a játék Dreamcast verzióját, hát bizony igencsak kíváncsian vártam, hogy vajon mennyit javult, hiszen a hivatalos weblapon már elég régóta nagyon sok jót írtak róla, pontosan azért, mert a Playstation változat nem bizonyult elég sikeresnek a nemzetközi piacon, így a Midway kénytelen volt kicsit nekiülni és javítgatni mindenen a sikeresebb Dreamcast kiadást megelőzően. Azt kell mondanom, hogy egyértelműen sikerül megoldani azokat a problémákat, melyek a legtöbb gondot okozták a Hydro Thunder előzőz verziójában. Nem rohannék ennyire előre, csak nyugodtan lépésről, lépésre.

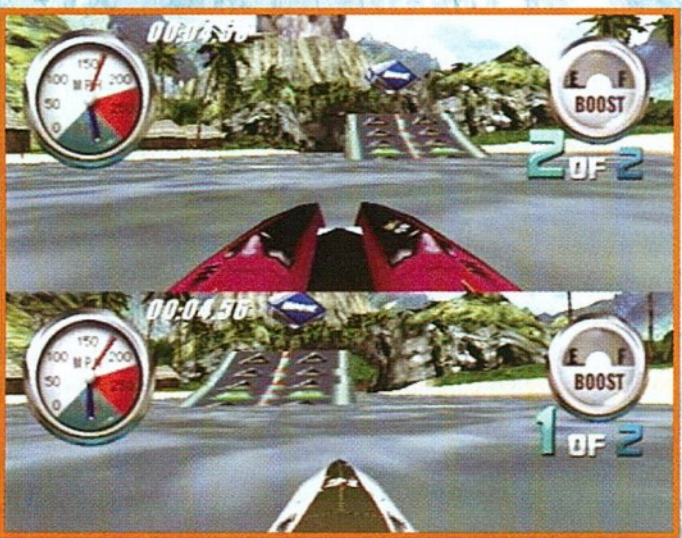


A játék elején választhattok három pálya és három hajó közül. Ha ezeken a versenyeken legalább a harmadik helyezést eléritek, már kvalifikáltátok magatokat a következő szintre. Itt három új pálya lesz választható és természetesen három jobb, erősebb csónak. Már nem lesz elég a harmadik hely, így minimum az ezüstérmes pozícióba kell megérkeznünk ahhoz, hogy a harmadik szintet is megnyissuk, ahol három még nehezebb, még jobb pálya következik természetesen három új hajóval. Ezek már nagyon nehéz pályák, így itt nincs már elfogadható hiba, ha tovább szeretnénk jutni, így elsőnek kell lennünk mindhárom útvonalon, így megnyitunk 4 bónusz-pályát (csak azok kedvéért, akik elvesztették a fonalat, ez eddig 9 hajó és 13 pálya). Ha a jóisten olyan penge reflexekkel áldott meg minket, hogy sikerül ezen a négy pályán is lenyomnunk mindenkit, akkor jön az igazi tűzijáték, mivel a gép 13 új pályát tesz választhatóvá és nem kevesebb, mint 9 új hajót. Ez összesen 18 hajó és 26 pálya. Eme előző mondatommal azoknak szeretnék kedveskedni, akik a PS verziót azért nem szerették, mert kevés volt benne a pálya és a csónak. Nagy pozitívum a játékban, hogy ezek a pályák mind külön-külön környezetben vannak megalkotva, így a Midway elkerülte azt a kényelmes, ám lapos megoldást, hogy 26 különböző útvonalon egyetlen környezetben rajzoljanak pályákat. Ez alapból jó pont a játékban. Az útvonalak stílusilag olyan széles skálán mozognak, hogy mindenki megtalálja a magának való környezetet, ebben biztos vagyok. Van itt pálya az északi sarkon, egy vidámparkban San Diego-ban, de engedjétek meg, hogy felfedjem személyes kedvencemet, a New York Disaster nevű pályát. Egy hatalmas szökőárnak köszönhetően sikerült elárasztani az egész várost vízzel, így nekünk úgy kell a "nagy almán" keresztül csónakáznunk, hogy kerülgetjük a vízben úszkáló taxikat, még a híres metró alagutakban is száguldoznunk kell. Ha csónakunkkal nem romboljuk le az ismert épületeket, idővel szemben találjuk magunkat a szabadságszobor maradványaival. És akkor négy majom jön lóháton...hmm... ja...bocsi, ez már egy film. **(Ez jó volt Adam, hahahah. Martin)**



A játéknak a kezelhetősége is javult és végre azt kell mondanom, hogy a fejlesztők némi rációt is belefektettek a turbók elhelyezésében a pályákon. Azok kedvéért, akik esetleg nem ismerik a játék PS átiratát elmondanám, hogy van 4 másodperces és 9 másodperces turbó. Ezeket a pályák különböző pontjain lehet felszedni és a gépünk max. 18 másodpercre elegendőt tud majd tárolni belőle. A győzelem titka a turbók megfelelő használata, a megfelelő időben. Ravasz módon egyébként úgy vannak elhelyezve ezek, hogy egy 4 másodperces turbó felszedésénél biztos, hogy a közelben lévő 9 másodperceset nem tudjuk majd elérni. Persze lassan megtanuljuk majd és még az első blikkre lehetetlennek tűnő extrákat is felszedhetjük a hegycsúcsokon és az égben. Ez például a PS átiratban sokkal nehezebb volt, sőt egyenesen használhatatlanná tette a játékot.







Hangulatilag is rendben van a minden. A hanghatások nagyon szépek és tiszták. Ha valakinek a DC-je egy házi-mozin megy keresztül, érdemes adni a hangerőnek! Minden pálya teljesen a helyszínnek megfelelő hangkészletet kapott, így Velencében például hallani az olasz rendőrök rikácsolását, míg New York-ban ha egy normál hajó mellett elmegyünk, beszólnak az utasok kő kemény new yorki angol akcentussal! Hát kell ennél jobb élethűség?

A játék egyedüli komoly problémaforrása a menürendszer silánysága. A startnál megadjuk a hajót és a pályát, oszt' már mehetünk is nyomni a gázt. Ez kicsit kevés szerintem, ráadásul nincs a játékban gyakorló-mód sem, ami mindenképp fontos lehet egy ilyen versenyzős programban, már csak a turbók és a pályaútvonalak megszokása miatt is. Ha az első körben elrontottunk valamit, nem lehet újrakezdeni a játékot, mert ha megnyomjuk a start gombot a gép csak a folytatás és a teljes kilépés lehetőségét adja meg. Ha grafikai szempontból nézzük a játékot, nekem elsőre nagyon tetszett, de kételkedtem véleményem objektivitásában, hiszen az egyik első Dreamcast játék volt, amit teszteltem, így nem volt sok viszonyítási alapom, ám konzultálva külföldi ismerőseimmel, ők is meggyőztek arról, hogy bizony tényleg nagyon szép a grafika. A víz jól van megrajzolva és a különböző objektumok mozgása, nagyon jól kihasználja a DC-ben rejlő grafikai lehetőségeket. Nem nagyon "lassul be" sehol a játék, még akkor sem, amikor bizony igencsak sok objektum mozog egyszerre. Hiába, fejlődik a technika!

Ha mindent összegezni szeretnék, azt tudom mondani, hogy jó kis játék lett ez a Hydro Thunder, pedig a Sony kiadása még bőven hagyott kívánnivalót maga után, így Dreamcast tulajdonosoknak, bizony érdemes pénzt ölni majd a beszerzésre, mivel nemcsak jó és látványos, de kétszemélyes verzióban baromi izgalmas és hangulatos is. Egyedül a menürendszer silánysága és tartalmi gyatrasága az, ami a számomra lehúz az összeredményből, de miután nekiláttatok a játéknak és szelitek a habokat, hamar elfeledi mindenki az apró hibákat.

Adam

HYDRO THUNDER

MIDWAY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

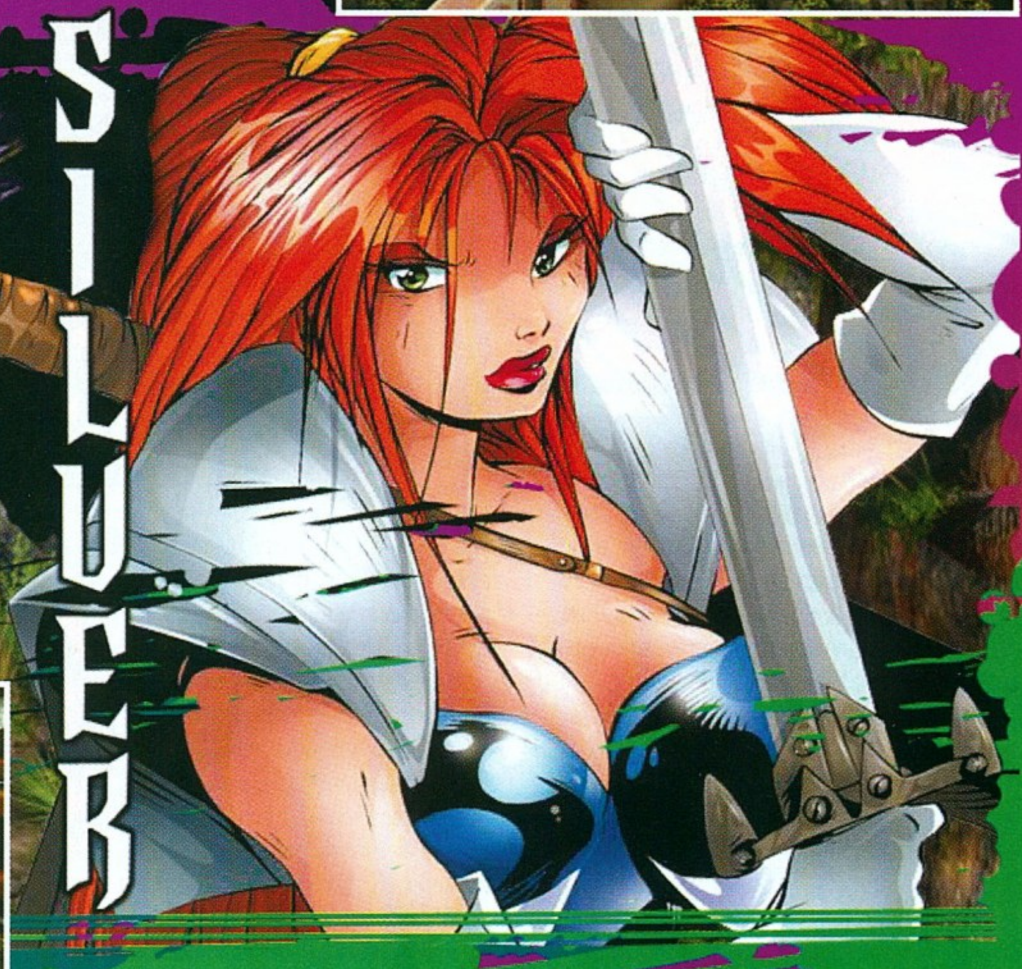
1-2 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PAK

✓ NAGYON SZÉP, HANGULATOS
× GYATRA MENÜVÁLASZTÉK

87%

SILVER





Amikor elkezdtem a Dreamcast játékok tesztelését megfogadtam, hogy nagyon szigorú leszek az érkező programkhoz. Ennek több oka is van. Először is a Dreamcast nagyon erős hardverrel rendelkezik, melyet csak a PlayStation 2-vel emlegethetünk egy lapon, ezért elvárható, hogy programozok jól kiaknázzák a gépben rejlő lehetőségeket és ne az egyszerű megoldásokra törekedjenek. Sajnos a gépre rengeteg silány PC-s és PlayStation-ös átirat született már. Például a PS játékok átírásánál egyszerűen csak elmossák a pixeleket aztán slussz. Semmi extra grafikai effektus – például miért kell még mindig 2D-s lap fákat meg növényeket látnom a legtöbb játékban –, holott ez a gép 128 bites, tehát elméletileg képesnek kell lenni ezeknek az egyszerű megoldásoknak a kiküszöbölésére, csak a programozok lusták. A PC-s játékok mondjuk ugyanolyan minőségűek Dreamcast-on mint PC-n, de mivel gép többet tud, mint a mai átlag PC-k ezért elvárható lenne, hogy javítsanak rajtuk. Dreamcast-on igazán jól a játéktermi átiratok néznek ki, tehát a Sega meg a Namco játékai, meg a kifejezetten Dreamcast-ra fejlesztett stuffok. Ritkán szoktam vitriolos kritikát írni egy-egy játékról, de a DC-os anyagoknál szigorú leszek, mert aki megveszi vagy meg akarja venni a gépet, annak tudnia kell, hogy mire számítson.



A most megjelent Silver a PC-s játékok átiratainak számát szaporítja. Úgy egy éve jelent meg a játék PC-re, ahol nagyon kevés a Final Fantasy típusú RPG játék. A Final Fantasy VII PC-n is nagy sikert aratott, ezért az Infogrames programozói úgy gondolták, megpróbálkoznak egy klónnal, a Silver-rel, majd most egy Dreamcast verzióval.

Mikor hazavittem a játékot a szokásos nagyon jó Dreamcast minőségű játékra számítottam, ám sajnos csalódnom kellett. Már az intrónál kezdődtek a bajok. Nagyon, nagyon hosszú bevezető animációról van szó, amiben szó szerint SEMMI érdemleges nem történik, tehát nagyon unalmas. Egy bevezető animációnak pergőnek és eseménydúsnak kell lennie, különben a kutya se fogja megnézni. A Silver tényleg FFVII klón, csak sokkal, nagyon sokkal gyengébb a KIRÁLYNÁL. Nem csak maga a játék rosszabb a FFVII-nél, hanem a grafika is. Ne felejtsük el, hogy a FFVII grafikája már PlayStation-ön, sem számít a legjobbnak – a FFVIII és a Legend of Dragoon sokkal szebb nála – így hát nem értem, hogy a Dreamcast-ra készült Silver miért ilyen "silány" grafikájú. Ha még PlayStation-re készült volna a játék, azt mondanám, hogy nem rossz, Dreamcast-nál viszont nincs bocsánat. Nem azt mondom, hogy grafikailag csúnya lenne a játék csak nincs mai DC-os színvonalon. Szerintem a PS-re készült Star Ocean is így nézett ki, mint a DC-os Silver.



A játék a fentebb említettek ellenére nem egy rossz darab, meg aztán kevés RPG játék van Dreamcast-ra, tehát aki az ilyesféle játékokat szereti bátran beszerezheti! Persze az Evolution sorozattal – melynek a két része talán a legösszetettebb és legjobb Dreamcast RPG játék – semmilyen szempontból nem veheti fel a versenyt.

A Final Fantasy-hoz meg nem is hasonlítom, egyrészt mert a FF nem DC-ra készült, másrészt sokkal gyengébb nála.



A történet szerint egy királyságban járunk, ahol a zsarnoki Silver uralkodik. A játék főszereplője David egy békés faluban éldegél, melyet megtámadnak a király emberei. A támadás során a nőket – köztük David feleségét – elhurcolják. David és nagyapja elindul, hogy kiszabadítsa őket. Innen indul tehát a történet, amely egész jóra sikeredett. Nekem legalábbis eléggé tetszett.

A játékmenet teljesen a PS-ös, Final Fantasy-hoz áll közel, azzal a különbséggel, hogy a harc nem "körönként" folyik, hanem folyamatosan megy. Tehát haladunk előre történettel és úgy jönnek a leküzdendő ellenfelek, akiket meg kell ölni. Az irányítást a játék az elején elmagyarázza jegyezzétek meg főleg a trükköket, mert később nagyon hasznosak lehetnek egy-két szorult helyzetben. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy kapunk majd speciális mozgásokat is, amiket a támadó gombbal vihetünk be. Ahhoz, hogy újra megcsináljuk őket, el kell telnie egy kis időnek. Amikor újra alkalmazhatjuk a támadásokat a játék a jobb felső sarokban úgy is jelzi.

A készítők a Diablo-ból is csempésztek néhány elemet a Silver-be. Ha belépünk a menübe, többféle dolgot találunk. Ikonok jelképezik a különféle menüket. Ide raktározhatjuk fegyvereinket, pajzsainkat, gyógyító cuccainkat, speciális támadásainkat – tehát mindent, amit a játék során szerezhetünk itt használhatjuk el, vagy nézhetjük meg mire jó. Harcok után kapjuk majd a cuccainkat, és persze venni is lehet nem beszélve a ládákról, amikben szintén értékes ajándékok lapulnak.

A Silver az én véleményem szerint inkább a kezdő RPG játékosoknak készült, mivel elakadni benne egyszerűen lehetetlen. Ha az irányítón az L-et nyomva tartjuk láthatjuk, hogy merre lehet menni. Ilyenkor az R-et nyomkodva még válthatunk is, háthá van több irány is. Ez nagyszerű azoknál a helyeknél, ahol nem lehet pontosan látni, hogy merre lehet menni. Sőt a játék azt is kijelzi, ha valakivel beszélni lehet, valamint a felvehető tárgyakat is jelöli. További kényelmi opció, hogy ha nyomva tartjuk az L-et és lenyomjuk az A-t, David magától oda sétál a beszélgető partnerhoz, vagy ajtóhoz.

Mindent összevetve nem szörnyű rossz játék a Silver és bár a grafika nem egy Dreamcast színvonal, azért néha láthatunk szép effektusokat. Itt a különféle víz és villám effektekere gondolok, amiken azért látszik, hogy Dreamcast-tal játszunk nem PlayStation-nel. A zenék is nagyon szépek illenek a játékba. Igazán csak azt fogja lekötni a Silver aki nem várja el a 128 bites színvonalat minden játék esetében, a többiek inkább az Evolution 2-őt szerezzék be.

Veres Miki

SILVER

INFOGRAMES

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY

✓ JÓL JÁTSZHATÓ, REMEK TÖRTÉNET ÉS JÁTÉKMENET
× NEM EGY DREAMCAST SZÍNVONALÚ GRAFIKA

72%

Egy szép pénteki napon éppen bent jártam a szerkesztőségben, hogy a Hírekhez gyűjtsek anyagot, amikor is Csipi fogadott, aki Martin asztalánál ténykedett. Elpanaszolta, hogy elég sok a dolga és nem sok kedve van megírni a Rayman 2 DC tesztjét ezért úgy döntöttem, átveszem tőle a feladatot. Több mint három éve jelent meg az első része ennek a remek platformjátéknak és akkoriban nagyon tetszett, így kíváncsi voltam mit hoznak ki a készítők a folytatásból. A figyelmes olvasók bizonyára tudják, hogy a Rayman 2 nem Dreamcast-ra jelent meg először, hanem Nintendo 64-re, már egy éve. Egészen meglepő, hogy a Dreamcast és PlayStation verziókra ennyi időt kellett várni. A lényeg persze, hogy végre megjelentek, sőt mind a két verzióról ebben a számban olvashattok. Természetesen a különféle konzol verziók közül ismét csak a Dreamcast verzió sikerült a legjobbra, Csipi szerint például a grafika szebb a N64 verzióhoz képest, igaz ez elvárható.



A KALÓZOK TÁMADÁSA

A történet az első részhez hasonlóan szintén meseszerű lett. Rayman világát robotkalózok támadják meg és megállíthatatlanul elkezdik lerombolni. Elpusztítják a Világ Szívét, amely darabjai szétszóródnak a világban. Rayman és barátja Globox megpróbálják ezt megfékezni, de sikertelenül. Rayman erejét egy robot elszívja és fogságba esik. Globox eljut Ly-hez a tündérhez, akitől egy csillogó varázsgömböt kap azzal a megbízással, hogy adja oda Rayman-nek, aki a kalózok börtönében raboskodik. Globox foglyul ejteti magát, hogy így adja oda a kristályt Rayman-nek, aki immár újfent tudja használni a mágikus öklét. Sajnos Rayman ezzel nem nyeri vissza minden erejét, ehhez előbb meg kell találni Ly-t. Globox-szal együtt megszöknek a kalózhajó börtönéből, ám egy szerencsétlen esés következtében elveszítik egymást. Innen vesszük át az irányítást, tehát Globox és Ly keresésére indulunk. Persze a végső küldetés a kalózok és azon belül is vezetőjük Razorbread elpusztítása lesz. Az intro és az átvezető jelenetek mind a játék grafikájával készültek és szerintem egész szépek lettek.





A NAGY SZÖKÉS

A feladat tehát adott: össze kell gyűjteni a Világ Szívének a darabjait, amit a játék Lums-oknak hív és sárga színűek. **(Csipi szerint Lumz, Miki szerint Lums...Martin)** Összesen 1000 darab van belőle a játékban – kb. 16 pályáról kell őket felszedni – és mindet megtalálni nem lesz egy egyszerű feladat. Persze a játék végigjátszásához nem is okvetlenül fontos az összes Lums összegyűjtése, de ha a bonusz szinteket is be akarjuk járni, bizony szükség lesz rá. Természetesen a sárga Lums-okat ahogy haladunk előre a történetben, egyre jobban elrejti a játék. Ezért egy pályát többször is át kell majd a vizsgálni. Sőt, ahogy egyre tovább jutunk, találunk majd ezüst Lums-okat is, amivel Rayman tulajdonságokat tanulhat meg. Egy-egy ilyen új tulajdonság birtokában újabb és újabb helyekre lehet eljutni a már bejárt területeken, így érdemes gyakran visszanézni a pályákra. Találni fogunk még ketrecekbe zárt barátokat – összesen 80-at az egész játékban –, akiket kiszabadítva újabb sárga Lums-okat kapunk. Fontos megemlíteni, hogy a célzás automatikus, tehát messziről is próbálkozhatunk szabadítással, mellesleg jól hallhatóan kiáltozni fognak a fogságba esett barátaink. A sárga és az ezüst Lums-on kívül találunk még pirosat, amivel az energiát lehet pótolni, zöldet, ami ellenőrzési pontként funkcionál, illetve kéket, ami a víz alatt levegő után pótlást jelenti. Maradt még egy, a lila, amelyek egy rózsaszín karikát tartanak. Ha ezekbe bele tudunk célozni az öklünkkel, átlendülhetünk bizonyos helyeken.

Nemcsak Lums-okkal, hanem különféle barátokkal is találkozhatunk kalandjaink során. Egyik legfontosabb segítő társunk Murfy lesz, akitől nagyon hasznos tanácsokat kaphatunk. Az elején például elmondja az irányítást, később pedig sokat segít a nehezebb pályákon. Sok szó eset Ly-ről is, akit miután kiszabadítottunk ezüst Lums-okat állít elő, amivel – ahogy azt már említettem – újabb mozgásokat tanulhatunk. Vannak még a Teensie-k, ami nem egy nevet takar, hanem egy kisebb mókás csapatot, akik világok közötti teleportot tervezték. Ezzel a portállal közlekedhetünk a pályák között. Lesznek még más barátok is ők egy-egy pályán tudnak nekünk valamiben segíteni, ilyen az intróban megismert Globox, valamint rajta kívül Sam, Carmen és Clark. Ők nemcsak segítenek, hanem bonusz feladatokkal is megbíznak minket, mint például Clark.



ÍTÉLET

A Rayman 2 nagyon színvonalas platformjáték, a stílus szerelmeseinek igazi csemege. Mégsem tudom azt mondani, hogy Dreamcast-ra ez lenne a legjobb platformjáték, mert ezt a címet a Sonic Adventures birtokolja. Bár a Sonic már lassan két éves, szerintem sokkal jobb, mint a Rayman 2, mivel pörgősebb, változatosabb, ha nem is hosszabb. Ráadásul a grafika is látványosabb az tény – a Sonic mindenhol 3D-s és sokkal szebb látványt ígér, mint a Rayman 2. A játékban nincs mozgásszabadságunk, tehát egy megadott útvonalon kell haladnunk, mint a PlayStation-ös Crash-ben. Ezen útvonalakon mindenhol szép 3D-s tereptárgyakba botlunk. Pályákat két oldalt egy poligon fal határolja, amire szó szerint rá van festve a háttér. Ezt kombinálja azzal, hogy a terepen szép rajzolt ellenfelekkel és semleges figurákkal, tereptárgyakkal (lepkék, gombák, növények) találkozunk, ami olyan hatást kelt mintha egy rajzfilmet néznénk. Nem néz ki olyan jól, mint a Sonic, de nagyon szép. Igaz, nyilván azért van az, hogy a Sonic szebb mint a Rayman 2, mivel az előbbit kifejezetten Dreamcast-ra fejlesztették, míg az utóbbit N64-ről írták át. Szerintem nagyon nehéz lett a játék ezért a kevésbé kitartó játékosok hamar megunhatják. A zenék és hangok nagyszerűek, utóbbinál nagyon tetszett, hogy a szereplők halandzsa nyelven beszélnek. Ráadásul nem akármilyen figurákba botlunk, és poénos vicces helyzetekből sincs hiány. Mindent összevetve, ha szeretjük a kihívást jelentő szép platformjátékokat a Rayman 2 tökéletes választás.

Veres Miki

RAYMAN 2

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

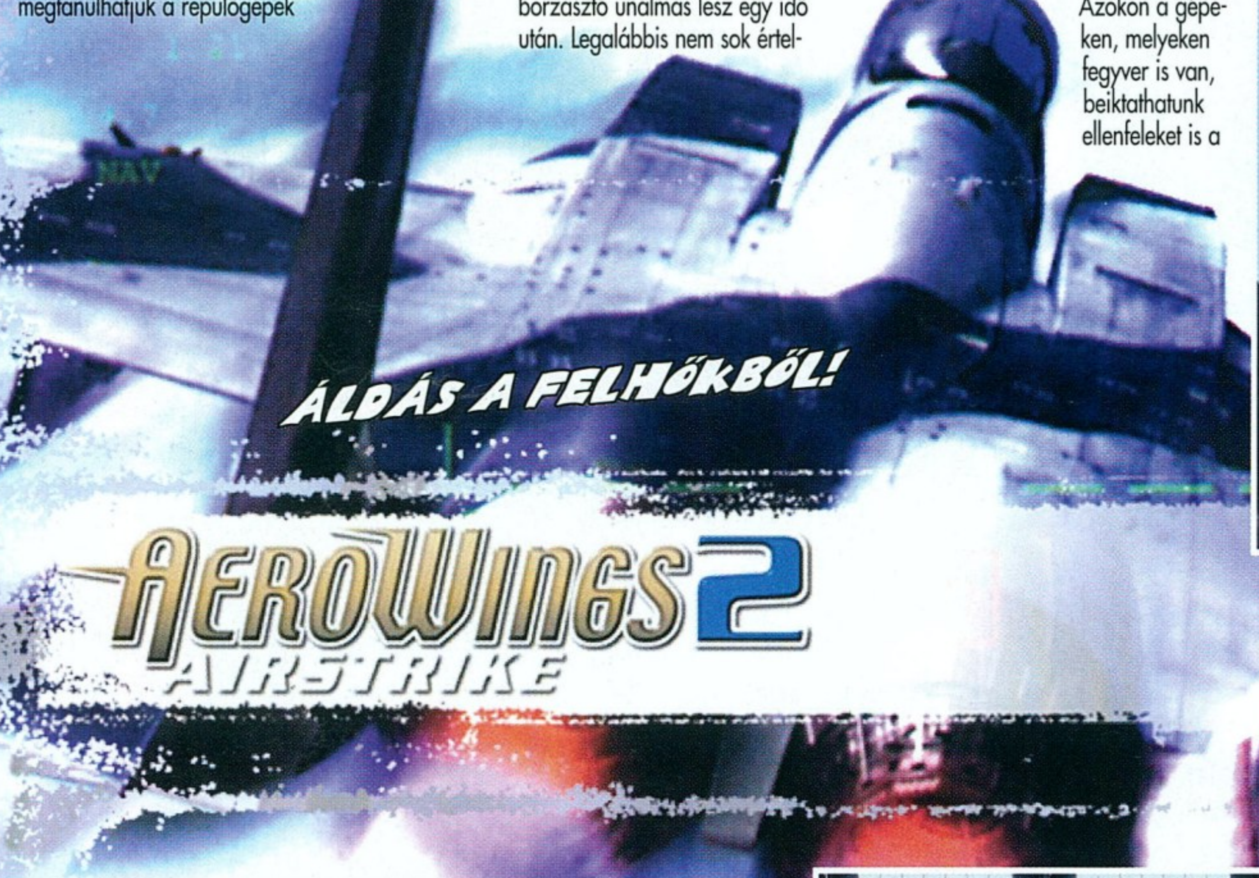
1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ POÉNOS, RAJZFILMSZERŰ KÖRNYEZET
× NÉHOL NAGYON NEHÉZ

85%

ÁLDÁS A FELHŐKBŐL!

AEROWINGS 2 AIRSTRIKE



Konzolokra eddig ritka volt az igazán jó és szép repülős játék, talán az eddigi gépek limitált képességei miatt. Szerencsére a Dreamcast megérkeztével – melynek hardvere elég erős ezeknek a játékoknak a futatására – ez az akadály is elhárult. Az Aerowings 2 első része szintén Dreamcast-ra jelent meg, de sajnos nem találkoztam vele. A játékkal kapcsolatban furcsa érzésem volt, mivel nem igazán nevezném repülő szimulátornak, inkább a PlayStation-ös Ace Combat által képviselt stílushoz áll közel. Ez azt jelenti, hogy inkább akciójátékról kell beszélnünk, mint szimulátorról, de van jó néhány valós az életben is létező dolog a játékban.

REPÜLÉSI MÓDOK

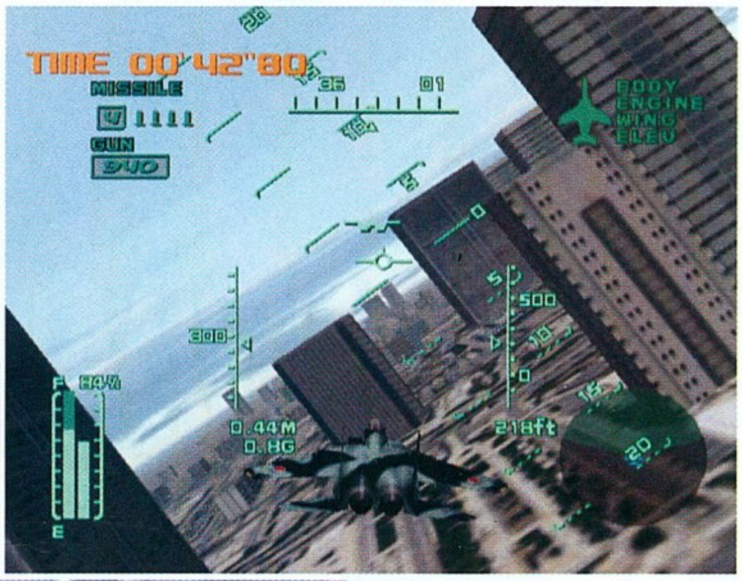
Miután lefutott az intró – aminek egy jelentős része a program grafikájával készült – a New Game-et választva kezdhetjük a játékot. Rögtön egy gyakorló misszió fog lefutni, amiben megtanulhatjuk a repülőgépek irányítását, és néhány érdekes és fontos infót is megtudhatunk innen. Érdemes legalább egyszer végignézni a dolgot, mert én nem írok most az irányításról. A gyakorló missziót bármikor újrajátszhatjuk, és még oldalt a Joy-on is figyelemmel követhetjük melyik gomb mire szolgál. Ugyancsak itt kapuk felvilágosítást a képernyőn látható kijelzők szerepéről, bár gondolom a repülők szerelmesei úgyis tudják mi mire való, meg a játék is elég jól elmagyaráz mindent – tehát aki nincs tisztában a kijelzőkkel, figyelmesen nézze végig.

Ha kész vagyunk a gyakorlással a főmenübe kerülünk, ahol egy rakás játékmód közül válogathatunk. Az első a FIGHTER PILOT MISSIONS pont, ahol a repülést tanítja meg a játék. A küldetéseket szépen sorban kell megoldani. Először egy sima T-3-sal kezdünk mely kiváló a kezdeti manőverek begyakorlásához. Minden feladat előtt az irányítótorony parancsnoka elmagyarázza és megmutatja, mit is kell tenni a sikeres vizsgához. A feladatok különféle repülési manőverek lesznek, könnyebb és nehezebb változatokban. Általában egy feladat több alfeladatból tevődik össze. Ezekre a részfeladatokra – ha jól vagy rosszul megcsináljuk őket – pontot ad a játék. Ahhoz, hogy teljesítsük a pályát legalább 60 pontot el kell érni. Persze hiába is érjük el a kellő ponthatárt, figyelni kell, hogy gépünk egyben maradjon. Ez főleg a leszállásnál lesz nagyon fontos, mert olyankor ezer dologra kell odafigyelni, és hiába érjük el a 60 pontot, ha gépünket darabokban kell összeszedni. Mint említettem egy T-3-sal kezdünk, de későbbiekben komolyabb gépek is a kezünk alá kerülnek. Szerencsére a missziók közben is kapunk segítséget, tehát a játék elmondja, hogy mikor milyen trükköket és gombokat kell nyomni. Amennyiben hibázunk, tehát túl gyorsan megyünk, elhagyjuk a kijelölt területet, vagy csak lassúk vagyunk, pont levonás következik. A missziók végén egy összesített mindenre kiterjedő értékelést is kapunk. Jól el lehet szórakozni itt, de az egyetlen baj ezzel a móddal, hogy borzasztó unalmas lesz egy idő után. Legalábbis nem sok értelmet láttam a küldetések nagy részében és a tizedik után már menekültem is ebből a játékmódból a következőbe. Ez pedig a TACTICAL CHALLENGES. No, itt már végre nemcsak idióta manővereket kell gyakorolni, hanem lesz akció is. Először választanunk kell a rendelkezésünkre álló 15 pálya közül egyet. A bal oldalon láthatunk információkat a misszióról. A Place a helyszínt mutatja, alatta pedig a napszakot láthatjuk, amiben játszani fogunk. Ez alatta az időjárás található (Weather). Itt nagyon figyeljünk, amikor a havas és esős időben játszunk – ellenőrizzük sokat a magasságmérőt – mert a nehezen látható terep miatt könnyű földhöz vagy vízbe csapódni. Az időjárás alatt a nehézséget láthatjuk csillagokkal jelölve, ami egytől ötig terjedhet. A legfontosabb a Message felirat mellett olvasható, ugyanis itt kapunk utasítást a küldetésről. Az első hét missziónál minden célpontot el kell pusztítani. A 8-tól 10-ig terjedő pályákon szintén ez a feladat, de időre kell teljesíteni. A 11-15-ös pályákon pedig az időhatáron belül a lehető legtöbb ellenséget kell elpusztítani. A legnagyobb baj ennél a módnál, hogy az első 10 pályán nem kell mást csinálni, mint léggömböket lődözni, ami szintén nem valami izgalmas dolog, legalábbis hosszútávon biztosan nem. Szerintem egy F-16-os pilótaként léggömböket szétpukkantani nemhogy unalmas, hanem a pilóta szempontjából még megalázó is, elvégre mégiscsak a világ egyik legjobb gépével repülünk. Egyébként az F-16-os mellett még egy F-86-os nevű géppel is indulhatunk, őket az irányíthatóságuk, és a rendelkezésünkre álló lőszer mennyisége különbözteti meg, ami természetesen eléggé limitált, tehát ajánlott spórolni vele. Nem lehet tehát ész nélkül lövöldözni, már csak azért sem, mert amikor nincs cél a közelben nem tudunk tüzelni, csak ha lőtávolon belülre érünk. Ilyenkor lehet először rakétákat, majd gépfegyvert használni. Ha teljesíteni akarjuk ebben a módban a feladatokat szintén egy ponthatárt kell elérni, ami nagyságrendekkel több, mint az előző módban – a küldetés előtt kivan írva, hogy mennyi pont kell.

A harmadik mód a FREE FLIGHT, ahol szabadon repülhetünk egy kiválasztott pályán. Hat gép közül válogathatunk. Azokon a gépeken, melyeken fegyver is van, beiktathatunk ellenfeleket is a területre, így izgalmasabbá téve a pályát. Sőt azt is kiválaszthatjuk, milyen típusú gépek ellen akarunk harcolni és a nehézséget is megadhatjuk. Ha mindennel megvagyunk már csak a kezdés helyét kell megválasztani, és már repülhetünk is akciózni.

A VS MODE a többjátékos módot takarja. Sajnos csak ketten lehet játszani, pedig a gépen négy joy bemenet van, ki kellet volna tehát használni ezt. Izgalmasabb lett volna többen játszani. Néhány apróságot itt is át-, illetve beállíthatunk.

Maradt még két opció, amiről nem tettem említést. Az első a REPLAY THEATRE, ahol az elmentett visszajátszásainkat nézhetjük vissza, ha esetleg gizdulni akarunk valakinek, hogy milyen szép akciókat hajtottunk végre. A másik a PERSONAL DATA ahol különféle érdekes statisztikákat nézegethetünk.







ÉRTÉKELÉS

Az Aerowings 2 grafikája átlagos, habár azt megkockáztatom, hogy ez az egyik legjobb repülős játék, amit konzolon láttam minden hibájával együtt. (**Sokat még nem láthattál, Mikikém! Martin**) Sok apró grafikai effektusra odafigyeltek a készítők, mint például, ahogy fordulunk, úgy vetődik gépünkre a fény, vagy ha bekapcsoljuk a légfékeket, akkor az látszik a gépen, és még sorolhatnám az apróságokat. Ám mégsem mondom azt, hogy a játék kiemelkedő grafikával rendelkezik, mivel szerintem igazán a Dreamcast képességeit nem használja ki, inkább egy jelentősen feljavított grafikájú Ace Combat-nak felel meg. Emlékezzünk csak az Ace Combat 3 PlayStation-ön is tudta a fentebb említett grafikai effekteket, még ha nem is ilyen tökéletesen. A terep – pályától függően – ugyan változatos, de ha közelebb repülünk a városokhoz láthatjuk, mégis mennyire elfuserált és elnagyolt. Inkább csak magasan a távolból néz ki jól a terep, de ha közelebb repülünk hozzá, egyből kiviláglanak a hiányosságok, minden elmosódottnak hat. Például ami fentről egy háznak néz ki, közelről csak egy elmosódott festék pacni. Ez főleg a nagyobb városoknál figyelhető meg, ahol csak néhány felhőkarcoló emelkedik ki a terepről, a többi épület és tereptárgy szó szerint rá van festve a földre – ez szintén csak a magasból néz ki jól. Viszont nincs semmiféle ködeffekt a játékban és a képernyőfrissítés tökéletes, nem látni, ahogy a gép a terepet kipakolja. További zavaró momentum, hogy a készítők nem használták a Dreamcast hardweres "anti alising" effektusát. Az anti alisinggel el lehet tüntetni a textúrák éleinél a recéket. Ha elnézünk a távolba, nem látunk egyenes kontúrokat, minden egyenes vonal recés, sőt ez még a repülőknél is látszik – az anti-alising-gel ezt el lehetett volna tüntetni. Továbbá a robbanások is csúnyák, nem beszélve néhány hangeffektekről, mint például a gépágyúé, ami egyenesen fülsértő.

Igazán nagy hibája a játéknak, hogy hamar unalmas lesz, mert nincs elég kihívás benne. Lehetett volna izgalmasabb feladatokat kitalálni, akkor jobban le tudná kötni az embert.

Veres Miki

AEROWINGS 2 AIRSTRIKE

CRAVE/CRI

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ AZ EGYIK LEGJOBB KONZOLOS REPÜLŐS JÁTÉK

× NAGYON HAMAR UNALMAS LESZ, GRAFIKAILAG KIHASZNÁLHATNÁ JOBBAN A DC-OT

68%



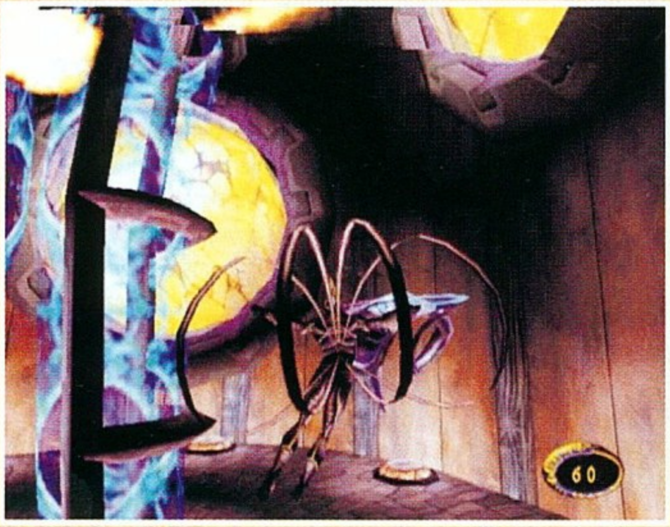
Nem is tudom, emlékszik még valaki a Murder, Dead, Kill nevű PS játékra? Gondolom nem sokan. És ha azt mondom, hogy MDK? Erre azért már többen felkapjátok a fejeteket, igaz? Pedig nem épp egy mai darab. Nekem is egészen a Konzol 2. számáig kellett visszalapoznom, hogy felfrissíthessem a halovány emlékeimet. Hát igen akkor még egy kicsit másképp nézett az újság, a Resident 2-őt is csak az előzetesből ismertük, és még csak meg sem fordult a fejemben, hogy egyszer én is tesztelő leszek a lapnál. Maga a játék azzal emelkedett ki a többi hasonszőrű lövöldözős-akció stuff közül, hogy lehetett benne távcsöves fegyvert is használni. Persze ez manapság már senkit nem hat meg, mert szinte az összes akciójátékban megtalálható valamilyen távcsöves eszköz, akkoriban azért higgyétek el, hogy nagy szám volt. Az meg egy kisebb bravúr volt a készítők részéről, hogy a PS kevés memóriájával dolgozva is sikeresen írták át a játék hatalmas helyszíneit (először ugyanis a PC változat jelent meg). A fejlesztő egyébként a Shiny Entertainment volt, akik nem éppen a normális játékaikról voltak híresek, gondoljunk csak a Wild 9-re. Aztán, hogy mi lett a céggel azt ne tőlem kérdezzétek, de az biztos, hogy a folytatást, azaz az MDK 2-őt, már nem ők készítették el. Egyébként még mielőtt tollat ragadnátok ez ügyben, elöljáróban elmondanám, hogy biztos nem lesz PS verzió belőle.

ISMÉT IDEGENEK FENYEGETIK PICINY BOLYGÓNKAT

Nos, igen a történet biztos sokaknak ismerős, de akiknek mégsem azok se búsuljanak, hiszen a játék elkezdése után, egy rövid összefoglalást kapunk, képregény formájában az első részről. Röviden: az előző részben megismert főhős Kurt, egy álláshirdetésen keresztül került a professzor mellé, mint mindenes, kettőjükön kívül még a doki által kifejlesztett hatkezű kutyát Max-et kell megemlítenem, aki egyébként a plusz végtagjain kívül magas fokú intelligenciával is rendelkezik. Épp a szokásos dolgaikat végezték a prof űrállomásán, amikor megnyílt egy távoli idegen dimenzió kapuja, és hatalmas csúnya űrlények támadták meg a Földet, gépmonstrumjaikkal elpusztítva az élet minden formáját. Több se kellett a dokinak, készítet egy ultra erős páncélt Kurt-nek, egyik karjára felszerelt egy gépfegyvert, fejére helyezte a sisakot, és leküldte a földre, hogy tegyen rendet az odalent garázdálkodó idegenek között. A fickó aztán bebizonyította, hogy az emberiség az evolúció csúcsa, és szépen hazavágta a rosszfiúkat. Mindenki boldog tehát, és itt kezdődik a második rész. Pontosabban a díszes társaság épp ünnepli a győzelmüket, vidáman iszogatnak, amikor a fedélzeti számítógép ismét idegeneket jelez a földön, azonban a dicsőség most nem egyedül Kurt-té lesz, hiszen ebben a részben már irányítható lesz a professzor és Max is.

ELŐREVETÍTETT EMLÉKKÉP

A játék első néhány pályája kísértetiesen hasonlít az előző részre, még a főellenséget is hasonló módszerrel kell kinyírni. Később, aztán ahogy váltakozik a szereposztás, a helyszínek is úgy változnak. Egyébként az első részhez hasonlóan, most is lehet útközben különböző tárgyakat és fegyvereket felszedni, és a három szereplő eltérő tulajdonságait kell megfelelőképpen kihasználni a pályák teljesítése érdekében. Sokkal többféle cuccal fogunk találkozni, és pl.: Max-nél akár négy fegyver is lehet, lévén, hogy a négy mellső mancsát kézként tudja használni. Vele egyébként jet pack-et is lehet használni a'lá Duke Nukem. Ami azonban tényleg megdöbbentő, az a pályák méretei. Egyszerűen nem hittem a saját szememnek, szó szerint HATALMAS terepet járhatunk be, szédítő mélységek felett ugrálhatunk, hogy aztán egy ventilátor segítségével szinte az égig emelkedjünk. Hozzáteszem, hogy a terep nem csak nagy, de rettentő szép is, minden gigantikus méretű, és az ember tényleg kicsinek érezheti magát. Ködöt is csak részlegesen használtak a készítők, a nagyobb objektumok, ha homályosan is de mindig láthatóak. Annyira látványos az egész, hogy ez volt az első olyan játék, amit a barátnőm is szívesen nézett, miközben játszottam vele (mármint a játékkal), márpedig egy nőt lenyűgözni nem kis dolog manapság. Rengeteg plusz kis effektus teszi még tökéletesebbé az összképet, ilyenek a robbanások, a különböző lövedékek, de az ellenfelek is nagyon jópofák, röhögcsélnek, hencegnek, vagy akár jajveszékelve rohangálnak előlünk. Amit viszont külön kiemelnék az a szereplők árnyéka. Egyetlen egy DC játékban sem (kivéve a bunyós anyagokat) láttam még így a mozgás függvényében, valós időben generálódni az árnyékokat, ráadásul a fényforrásoktól függően ez az árnyék megnyúlik vagy összemegy. Ez tényleg döbbenetesen lenyűgöző, percekig csak ezzel szórakoztam. De ha a szereplők tökéletes 3D-s kidolgozottságáról akarunk megbizonyosodni, akkor is elég csak "lepauzálni" a játékot, ilyenkor ugyanis körözni fog körülöttünk a kamera. Egyszóval a terepre, az ellenfelekre és úgy magára a látványra tényleg nem lehet egy rossz szavunk sem.



AZ IRÁNYÍTÁS

Meglepő, de a külsőnézetes akciójátékokra idáig nem jellemző gombkiosztást alkottak a készítők. Az egészben az a furcsa, hogy a palikat úgy kell irányítani, mintha egy belsőnézetes játékkal játszanánk, azaz az analóg stick-kel nézelődhetünk, és fordulhatunk, a négy akciógombbal pedig előre, hátra, illetve oldalirányba mozoghatunk. Mondjuk annyira nem volt nehéz megszokni, főleg hogy én a Goldeneye-on nőttem fel. Lőni az R-rel lehet, ugrani pedig az L-el tudsz. A D-pad funkciója szereplőként más és más, de általában a felszedett tárgyak használatára jók, mondjuk Kurt-tel a D-pad-del lehet felvenni a sisakot is.

ÉRTÉKELÉS

Ezúttal most rövid leszek, a játék kinézete önmagáért beszél, ha nem épp folyosókon mászkálunk, csak gyönyörködni lehet a látványban. Az esztelen lövöldözésen kívül sok apró feladatot is végre kell hajtanunk a továbbjutás érdekében. Az is új színezetet adott a játéknak, hogy több szereplővel is mehetünk, és mindegyikükkel





más stratégiát kell alkalmaznunk. Az ellenfeleket és a főellenségeket is mindig le lehet győzni, csak egy kis ész kell hozzá. Úgyhogy ha a véleményemre vagy kíváncsi szerintem ez a második rész is van olyan jó (és nem csak technikai szempontból), mint annak idején az első.

CSIPI M LEE

MDK 2

VIRGIN

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ GYÖNYÖRŰ, ÉS JÓ IDEIG LEKÖT AZ AKCIÓ
× SAJNOS AZ SEM TART ÖRÖKKÉ, NÉHA NAGYON ELVONT TUD LENNI

89%

A hónap másik "Thunder"-játéka, amit a változatosság kedvért megint a Midway adott ki, bár a Kalisto fejlesztésével, már nem sikerült ennyire csont nélkülire, mit a Hydro, így itt bőven akad majd hiba, amin elcsámcsoghatunk egy kicsit. Persze kezdjük az elején a dolgot, hiszen nem teljesen csőd a játék, így essünk neki a jobbik oldalról. A menürendszert most kihagynám a részletezésből. Tulajdonképpen ez nincs semmi baj, tartalmilag és képileg teljesen rendben van. Mivel írásom tartalmi részét sokkal inkább maga a "akció" köré építeném, búcsúzzunk is el a menürendszertől.

Elsősorban, még a legrosszabb indulatú játékos sem állíthatja, hogy a program nem fut simán, vagy hogy nem szép. Átlagosan 60 frame/sec-es sebességgel fut és bár néhány nagyon telített képnél (különösen ha egy másik autó is van a benne) picit belassul, de ezt csak a legkukacosabb tesztelők konstatálják hibának. Ami engem a legjobban megfogott a játékban, az a sebességérzet. Ezt végig kegyetlen módon érzékelhetjük, ráadásul a pályák szép és tág terekben vannak megrajzolva, ahol nagyon kijön a Dreamcast ereje, hiszen az egész környezet velünk együtt mozog és ugyebár ha ez a mi nagy sebességünkkel párosul, az már leviszi a fejünket. Az objektumok is szépen meg vannak rajzolva és bár találunk rondácska pontokat, mégis a készítők a nagy sebesség mellet megpróbálták jól eldugni őket, így szinte nem is érzékeljük őket csak akkor, ha kifejezetten ronda elemeket keresünk és nem a játékra koncentrálunk. A pályák egyébként nemcsak szépek és láthatóan sok munkával bírnak, de hosszúak is, ami az átlagosan 3 perces köridőkben jelentkezik. Állítólag tele vannak mindenféle kanyarokkal és rejtett útvonalakkal, de a nagy sebesség miatt szinte lehetetlen megtalálni őket, minden halandó embernek, aki nem egy gepárd reflexeivel rendelkezik.

Ha a kocsik kezelhetőségét nézzük, ott is rendben van minden. Nem elég, hogy stabil a jármű, de tisztán ráérezhető a mozgás, így idővel szó szerint beleszokhatunk a kormányba és klasszisokkal jobban tudunk száguldozni, mint korábban. Idővel azt kezdi az ember érezni a játékban, hogy bizony beleáll a kezébe egy-egy kanyar és percről percre jobban jön ki minden fordulóból. Nagy kaland és kihívás ilyen szinten megtanulni vezetni. A program még két játékosnál is meg tudja tartani a 60 Frame/sec-es sebességet, ami a párbajokat is rettentő élvezhetővé teheti. Miután elolvastátok ezt a pár sort, felmerülhet bennetek a kérdés: ha ennyi jó tulajdonság van, akkor miért akad bőven hiba benne?? Mi vághat agyon egy jó grafikával, jó kezelhetőséggel és hangulattal megáldott alkotást? Na? Elárulom: a nehézség!

A játék olyan embertelen szinten bunkó, hogy jómagam (aki állítólag az egyik legnyugodtabb tesztelő lennék) párszor már úgy éreztem, bár füstölne el az egész Dreamcast úgy, ahogy van. **(Vazzeg, akkor mi lenne a macska sorsa? Martin)** Ez tipikusan az a játék, ahol mindenkinek ajánlanék egy homokzsákot a szobájába, mert néhány megmozdulása az ellenfeleknek egyszerűen olyan adrenalin kicsapódást idézhet elő, amilyet legutoljára a kézilabdás lányok olimpiai vereségénél éreztem! A "Thunder"-sorozat legfontosabb összetevői a turbók és gyorsítók. A játékban ezeket kell összegyűjteni és nyomni a gázt, amíg meg nem előztök mindenkit! Az egyik idegtépő komponens a játékban az utakon "elszórt" akadályok. Ha teljes sebességgel mentek, akkor bizony igencsak repeszt a játék, ám ha nekimentek ilyenkor ezeknek az apró sz**oknak, azonnal nullára megáll a jármű. Namármost, a játékban ha egyszer leálltok, akkor annyi. Nem tudtok visszajönni az élre, nem tudjátok behozni, ha nekimentek egy akadálynak, akkor harangoztak. Első alkalmakkal még csak nehéznek tűnt, de úgy a tizedik pályánál, már átalakult egy rohadt lehetetlen szivatógéppé. A másik szemétség az ellenfelek hozzáállása. Ezek kérem szépen nem nyerni szeretnének, hanem mindenképp megakadályozni minket a nyerésben! Ráadásul ők sosem turbóznak mégis gyorsabbak nálunk néha még úgy is, hogy nekünk turbónk is van! Hát mi ez, ha nem csalás!?!









Az már meg sem lepett, hogy ezek a kis kretének elég okosak ahhoz is, hogy ellökjenek a turbók útjából! A jobbak ezt úgy teszik, hogy a turbó kihagyása mellet még neki is vágódunk egy falnak. Esküszöm, hogy így írás közben is megy fel bennem a pumpa! Persze, ha már nekilöktek a falnak, biztos, hogy a mögöttünk lévő "angyalok" is belénk rohannak ezerrel, megadva a kegyelemdöfést a versenyünknek. Összegezve az ellenfelek humánusságát csak azt tudom, mondani, hogy ha Hitler a maga idejében autóverseny játékot fejlesztett volna a zsidóknak, akkor ez a Hitler-interactive gondozásában jelent volna meg! Nemhogy nehéz, de szemét és egyenesen embertelen. Végig úgy érezni, mintha az ellenfelekbe nem a végső győzelem lenne beprogramozva, hanem a mi minél aktívabb és sikeresebb leamortizálásunk (amit egyébként remekül kiviteleznek). **(Ehh. Martin)** Valahogy nagyot csalódtam a játékban, pedig nagyon szépen indult és tényleg komoly reményeket fűztem hozzá. Én lettem volna a legboldogabb, ha azt írhattam volna le, hogy végre itt van egy szinte tökéletes autóverseny, pazar grafikával, amit mindenki örömmel és hatalmas élvezettel játszhat, de sajnos ezt nem írhatom. Inkább azt mondanám, hogy kérek mindenkit, aki mégis kiválasztja a 4 Wheel Thundert, hogy ne üsse meg sem a barátnőjét, sem a macskáit, hiszen nem ők tehetnek arról, hogy talán maga a sátán alkotta egyik-másik pályát és a hozzá tartozó ellenfeleket. Ha valakiben esetleg kétségek lennének, azt kell mondanom, hogy nagyon kiakasztott a játék, mert jó kezdés után, hatalmasat csalódtam benne. Azt kell mondanom, hogy a Midway próbálkozása, hogy egy jó hangulatú, látványos autóversennyel szerezzen magának elismeréseket a Dreamcast piacon, sajnos füstbe ment terv!

Adam

4 WHEEL THUNDER

MIDWAY

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	SIRALMAS

1-2 JÁTÉKOS

VISUAL MEMORY, VIBRATION PAK

✓ GYORS ÉS SZÉP

× SZEMÉT, KRETÉN ELLENFELEK

77%

SZIVÁRVÁNY - BRIGÁD! Tom Clancy's RAINBOW SIX



Gondolom a Rainbow Six-ről nagyon sokan hallottak már, hisz mi is sokat foglalkoztunk a különböző gépekre megjelent verziókkal. Először PC-re látott napvilágot ez az első osztályú kommandós akció játék, majd ezt követték a PlayStation és Nintendo 64 változatok. Végre valahára a játék megérkezett Dreamcast-ra is és bátran állíthatom, hogy a konzol verziók közül ez lett a legjobb! A PS és N64 változatokkal az volt a baj, hogy a két gép képessége nem volt elegendő arra, hogy a játékot PC-s verzióhoz hasonló minőségben futassa. Tartalmilag és minőségileg is nagyon le kellett butítani – főleg a PS változatot – és a két relatíve gyengébb gép tudásához igazítani. Szerencsére azonban Dreamcast verziónál nem kellett megtépázni a játékot, minőségileg is és tartalmilag is 100%-osan PC-s színvonalú. Ez nem rossz dolog, bár annak ismeretében, hogy a Dreamcast (ezért a PC-sek befognak rágni rám, de nem baj!) SOKKAL jobb tudással rendelkezik, mint a mai átlag PC-k, ezért feljavíthatták volna a játékot, persze ez már inkább csak az én nyughatatlanságom. Elöljáróban megemlíteném, hogy aki a játékról nagyobb lélegzetvételű leírást szeretne az lapozza fel a 23. és 28. Számunkat, ahol sokkal részletesebben írnak a kollégák a játékról, én inkább a Dreamcast verzió sajátosságairól szeretnék beszélni.

Akik esetleg még nem hallottak volna a Rainbow Six-ről, azok számára jöjjön egy kisebb ismertetés. Alapjában véve a Rainbow Six egy hat tagból álló kommandós csapat, ami a



való életben is létezik. A játék egy stratégiai elemekkel bőven átitatott kommandós akció játék. Ezt a hat fős csapatot irányítjuk – ami már pozitívum hisz PS-en csak három, N64-en négy tagú volt a csapat –, akikkel különféle küldetéseket kell megoldanunk a világ legváltozatosabb pontjain. Ezek a küldetések általában túszszabadításos akciók. A feladat a játék küldetéseinek nagy hányadában behatolni egy megadott objektumba, végezni az összes terroristával és kiszabadítani a túszokat vagy bombákat kell hatástalanítani stb. Persze a dolog nem lesz ilyen egyszerű, mert az akciókat nem csak irányítanunk kell, hanem meg is kell tervezni.

JÓ CSAPAT+JÓ FELSZERELÉS+JÓ TERV+JÓ VÉGREHAJTÁS=SIKER

A főmenüben a következőket találjuk. Először nem árt gyakorolni is egy kicsit, amit a TRANING pontban lehet megtenni. Rengeteg sok pályát választhatunk és lényegében teljesen felkészülhetünk a bevetésekre. Akik úgy érzik, hogy készen állnak azok az ENGAGE-el indíthatják a játékot. Sajnos itt nincs többjátékos mód, mint N64-en, pedig milyen frankó lett volna. Nem is értem miért hagyták ki a játékból ezt?! Minden küldetés előtt egy bővebb olvasmányon kell átrágnunk magunkat, melyből kiderül, mit kell tenni a feladat sikeres megoldásához. Ezután összeválogathatjuk, ki legyen az a hat kiválasztott, aki részt vehet a misszióban. Itt nem mindegy, hogy kit viszünk magunkkal, tehát ne pofára válogassuk össze a kommandósokat, hanem előtte vizsgáljuk át a képességeiket a jobb oldalon. Minden küldetésben van több olyan részfeladat, amit bizonyos emberek a legprofibb módon tudnak elvégezni. Például ha egy elektronikus eszközt kell megbuherálni, akkor az ELECTRONICS értéke legyen magasan, ha csöndes emberekre van szükségünk akkor a STEALTH stb. Miután megvan a legjobb csapat, egy újabb nagyon fontos dolog van hátra. El kell dönteni, hogy ki milyen felszerelést kapjon. Először kommandós ruhát kell választani, aztán pedig fegyvert. A fegyverek két részre oszlanak. Az elsődleges és a másodlagos eszközökre. Az elsődleges valamilyen nehézsúlyú fegyver (pld. MP5-ös, M-16-os, Benelli stb.), melyekből rengeteg van és küldetésenként még elöjön néhány újabb. A másodlagos fegyverek általában pisztolyok a legtöbb hangtompítóval felszerelve. Ezenkívül két hely van fenntartva a kiegészítő lőszernek a gránátoknak, speciális zárnyitóknak stb. Miután felszereltünk mindenkit, el kell dönteni, hogy ki kivel menjen, ugyanis alapjában véve kettes csoportokra van felosztva az osztag (így jó is, de ha akarjuk, feloszthatjuk másféleképpen is). Akár hatan is mehetünk egyszerre, de ez nem a leghatásosabb, a kettes csapatok nagyon jól működnek. Miután megvan, hogy ki kivel menjen, meg kell terveznünk az akciót. Általában ezt a gépre szoktam bízni – kicsit körülményes, és sokat kell vele szöszmötölni –, de ha akarjuk saját tervet is készíthetünk. Megválaszthatjuk a behatolás helyét, ki merre hogyan mozogjon, tehát mindent átállíthatunk ízlésünk szerint. Ezután indulhat is a bevetés. A pályákon igyekezzünk észrevétlen maradni. Ha tűzharcba keveredünk célozzunk fejre (azonnali halál) – a gép is állandóan fejlövéssel próbálkozik és rendszerint sikerül is neki. Vigyázni kell továbbá a túszok életére is. Ha pályákon végeztünk a terroristákkal (néhányan meg fogják magukat adni, azokkal már nem kell törődni), és nem nyírták ki a túszokat teljesítettük a küldetést.



IRÁNYÍTÁS

Sajnos a játéknak van egy nagy hibája, nevezetesen: az irányítás borzasztó komplikált lett! Nagyon sok idő be fog telni mire az összes gomb kombinációját megtanuljuk. Az alábbiakban összefoglaltam, melyik gomb, illetve azoknak a kombinációja mire való.

Az analóg résszel lehet nézelődni, forogni, célozni stb.

A - Ezzel mész előre.
Y- Ezzel hátra.
A vagy Y + L - Futás előre és hátra.
X - Balra oldalazás.
B - Jobbra oldalazás. (Ha oldalazás közben nyomjuk az L-t, akkor gyorsabban mozoghatunk.)
R – Lövés.

Most jönnek a rázósabb kombinációk, amiket a D-padon kell benyomni.

Fel - Ajtónyitás, létrára mászás stb. A zárt ajtók kinyitása több időt vesz igénybe.
Fel+B - A társunknak megparancsolhatjuk, hogy őrködjön egy helyen.
Fel+X – Megváltoztathatjuk, milyen módon menjünk a társunkkal.
L+Jobb - Emberváltás.
L+Bal - Menü eltüntetése.
L+Le – Guggolás.
Jobb+Y - A nagy szórású gépfegyverek szórását lehet lecsökkenteni vele. Jó, ha nem akarunk túszokat ölni.
Jobb+B - Rádión kérhetünk infót a többi emberünk helyzetéről.
Jobb+A - Újratöltés, nagyon fontos mert, nekünk manuálisan kell fegyvert tölteni!
Jobb+X – Megváltoztathatjuk, milyen módon menjünk, azaz támadó, kísérő stb.
Le+Y – Külső, illetve belső nézőpontra kapcsolhatunk.
Le+B - Zoomolni lehet, fontos a távolabbi célpontok befogásánál.
Le+A - Térkép lehívása.
Le+X - Éjszakai szemüveg bekapcsolása.
Bal+B - Másodlagos fegyver kiválasztása.
Bal+A - Elsődleges fegyver kiválasztása.
Bal+X – A nálunk lévő tárgy (gránát, zár nyitó stb.) kiválasztása. Ha gránátot dobunk, nyomjuk sokáig a ravaszt, akkor messzebb fog repülni.

Nagyjából ennyit az irányításról. Nem mondom, aki ezt a sok kombinációt észben tudja tartani, az szerintem nagyobb agykapacitással rendelkezik, mint egy átlagember. Sokáig tart, mire megjegyezzük az alapokat, a ritkábban használt mozgásokról nem is beszélve. Számomra borzasztó idegesítő, amikor fegyver újratöltés helyett véletlenül az éjszakai szemüveget kapcsolom be, vagy a térképet. Persze mindent meglehet szokni, de ez el fog tartani egy jó darabig és többször fel fogjuk idegesíteni magunkat.

ÉRTÉKELÉS

Aki túlteszi magát a borzasztóan körülményes irányításon, az egy remek hangulatos és jól játszható akciójátékot kap kézhez. A grafika nagyon színvonalas, és teljesen PC-s verzió mása. A helyszínek változatosak és nagyon élethűek, minden szoba és hely be van rendezve. A kommandósaink nagyon jól kidolgozottak.



Mindent láthatunk, például a fegyverváltást is. Ha megsérül emberünk a karján vagy a lábán, akkor a seb látszik a testén, sőt a sérült tagot a fájdalom miatt nehezen mozgatja emberünk. A fejlövés sem mindig halálos, valamikor csak súrol a golyó, ilyenkor többször megszédül a sérült kommandós. A küldetések kiválóak és mindent összevetve egy remek akciójáték a Rainbow Six.

Veres Miki

RAINBOW SIX
RED STORM ENTERTAINMENT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY, VIBRATION PACK

✓ REMEK KÜLDETÉSEK, HANGULATOS AKCIÓJÁTÉK
× KÖRÜLMÉNYES, BORZASZTÓ ÉS NEHÉZ AZ IRÁNYÍTÁS

88%

VILÁGHISZTÉRIA!

Pikachu! Eme fura hangzású szót idén tanultam meg egy életre, amikor Barcelona mellett a katalán tengerparton próbáltam élni két hétig. Azt már tudtam, hogy ez a Pokémon-dolog nagyon sikeres és gigantikus méreteket ölt a világban, de amit külföldön láttam, arra bizony nem számítottam! Minden üzletben, minden pólón, minden étteremben és minden utcában ott díszelgett legalább egy pokémon figura! Ezek közül is a legtöbbet a már fent említett Pikachu-val találkoztam! Tény, hogy a kis sárga állatka határozottan aranyos



és kedves (különösen a szókincsét tekintve, ami neve kimondásából áll, néha félig, néha végig), ám ilyen eszement mániát rég nem láttam semmilyen mesével kapcsolatban. Kis országunkban is megkezdődött a Pokémon-promoció, hiszen az egyik kereskedelmi csatorna is műsorra tűzte a sikersorozat filmecskéit. Mostantól már csak pillanatok kérdése, hogy itt is mindenhol kis pokémon figurákat lássunk és a csapból is Pikachu csordogáljon! Jómagam épp két hete egy vidéki kirakodóvásáron (!) találkoztam ezekkel a figurákkal, így már nem lehet kétséges, hogy komoly közönsége akadt a sorozatnak itthon is. Ha már ennyire megindult a pokémonizálódás nálunk, talán mielőtt nekiugranék a játéknak, egy pár szóban mégis említsük meg az őrület rövid történelmét.



AHOGY KEZDŐDÖTT...

Satoshi Tajiri a pokémonokért elsőszámúan felelős figura, egy teljesen normális "szűk-szemű" japán kisgyerek volt, ám már fiatalon megjelentek rajta a számítógépes játékokhoz való vonzódás jelei. Hamarosan nagy hírnévre tett szert, hiszen a játéktermekben egy árva pénzérmével, akár 6-7 órán át is tudott játszadozni kedvenc gépein. Aztán persze elkezdett felnőni és rövid úton eljutott első kegyetlen és köztudottan emberpróbáló munkájához: a játékteszteléshez. Egy japán magazinban irogatta le a véleményét mindenféle játékról, így hamarosan írásai alapján ismertté vált az ország játékos-társadalma előtt. Lassacskán már könyveket írt a játékokról, majd pár év komoly munka után nekiláthatott megalapítani a saját játékfejlesztő társaságát a Game Freak-et! Kezdetekben még csak egy kis irodában dolgoztak a Game Freak emberei Mr. Tajiri irányítása alatt, ám idővel a Nintendo felkérte őket, hogy ugyan legyenek már az elsőszámú fejlesztői ennem a világhírű játékmárkának. Valamikor úgy 1990 magasságában már komoly munkaviszonyban dolgozott a két cég, ám amikor 1996-ben Tajiri előállt egy új ötlettel, az akkor eléggé elterjedt Game Boy-masinára, hát a Nintendo rövid úton elutasította. Tajiri olyan játékot akart alkotni, ami kihasználja a Game Boy által nyújtott kábelkapcsolat lehetőségeit. Kis lényecskékkel lehetett volna megvívni egymás ellen, két játékgépet összekötve. Már meg is volt a neve a dolognak: Pocket Monster. Hosszas tárgyalások után kezdte csak el a Nintendo a fejlesztést és végül 1996 vége felé jelent meg az első Pocket Monster, melyen Satoshi Tajiri akkor már jó 6 éve dolgozott titokban. Rövid idő alatt sikeres lett a játék, hiszen a fiatalabb játékosok imádták a tény, hogy rengeteg karakterrel, figurával lehetett megismerkedni a játék alatt. Tajiri az ötletet a karakterekhez egy őszi délután alkotta meg, amikor nézegette a régi Ultraman képregényeit. Eszébe jutott, hogy mennyire szerette gyermekként lapozgatni az újságot és megtanulni az összes szereplő, összes tulajdonságát. Tudta hogy ki milyen magas, milyen nehéz és minden apró képességét a szereplőknek. Ő is egy olyan világot akart a Game Boy-ra alkotni, melyben ilyen mélységekig el lehet merülni. Az ötlet bejött. A Pocket Monster sorozat baromi sikeres lett a világon mindenhol és rövid úton megjelent a játékból készült rajzfilm is, melyet természetesen az USA kezdett forgalmazni, még időben lecsapva a tuti sikerre. A legnagyobb problémát egyébként a nevek átírása jelentette a rajzfilmhez, hiszen minden karakter



japán nevű volt. Persze megoldották a dolgot a készítők, ám a sorozat végső neve még mindig kétséges volt. A Game Boy játék elfért egy zsebben, innen jött a Pocket Monster (Zsebszörny) elnevezés, de ezt nem lehetett egy rajzfilmre eladni! Tajiri már a játék fejlesztése alatt is csak rövidítve említette a Pocket Monstert nemes egyszerűséggel PockeMonként. A cím választáskor innen már csak egy lépés volt fonetikusan átírni a nevet Pokémon-ra, és ezzel útjára indítani a világ eddigi legsikeresebb rajzfilmszériáját. (A Mézga családot kivéve persze...)

A Pokémon Snap egy baromi jó alapötletre épül, amit gyakorlatilag majdnem minden korosztály sajátjának érezhet és szerintem akad benne némi promóció is, hiszen aki végigcsinálja a játékot, mindenképp megismeri az összes pokémon figurát.

Oak Professzor levele

"Kedves Todd!

A nevem Oak professzor és pokémon kutató vagyok. Már sokat hallottam a munkáidról és ezért fel szeretnélek kérni, hogy működj együtt velem következő dolgozatom megírásában. Jelenleg a pokémon-szigeten végzek kutatásokat, ahol kizárólag pokémonok élnek. Ez a sziget remek helyszín eme fura élőlények tanulmányozására. Mivel ezek a kis állatok nagyon a szívemhez nőttek és én nem szeretném a kutatásomhoz elhozni őket a természetes környezetükből, ezért arra kérnélek, hogy készíts mindegyik pokémonról fényképeket nekem, melyeket én fel fogok használni a szakdolgozatomban. Remélem munkaajánlatom felkelti érdeklődésedet.

Tisztelettel,

Oak professzor"

A FELADAT

Mint már ezt fent olvastátok, gyakorlatilag fényképeznünk kell az egész játék alatt a pokémon szigeten. A professzor ehhez biztosít nekünk egy Zero-One-nevű fura

járgányt, amibe beülve egy előre meghatározott útvonalon végigkocsikázva nincs más dolgunk, mint kattintgatni a fényképezőgépet, minél több pokémont, minél jobb pózban lefényképezve. Ha végigmentünk egy pályán, a készült fotókból ki kell választanunk a szerintünk legjobbakat, majd ezeket prezentálni a professzornak. Ő minden képet megvizsgál méret, kompozíció és pokémon szempontjából, majd ezek után pontokat ad a fotókra. Pályánként el kell érnünk egy bizonyos fotó-számot és akkor



megnyílik előttünk a következő szakasz. Minél több pokémont kapuk le, annál hamarabb végigvittük a pályát. Idővel a gép ad nekünk is egy albumot, amibe belerakhatjuk a legjobban sikerült képeket és sötét téli estéken gyönyörködhetünk bennük (de ezen kívül semmi másra nem jók). A játékban egy bizonyos pontszám elérése után a professzor ad nekünk dolgokat, melyek segítségével könnyebb lesz a pokémonokat lefényképeznünk, megközelítenünk.

A SEGÍTSÉGEK

Az első a Pokémon Food. Ennek segítségével közelebb tudjátok majd csalogatni magatokhoz a kis lényeket, csak el kell dobni eléjük a kaját. Szintén ezekkel lehet dobálózni minden irányba baj esetén, de ha a vízi pokémonokat szeretnénk lefényképezni, akkor is ezt kell beledobnunk a tavakba.

Második segítségünk a Pester Ball. Ez is gyakorlatilag dobálózásra való, ám ennek már határozott erősebb hatása van, mint a sima ételnek. Egyes pokémonokat csak ezzel lehet felébreszteni álmukból. Dobáljátok minden irányba, jól jöhet akár abban is, hogy megakadályozzátok Pikachut olykor-olykor a gyors elrohanásban.



A Poké Flute egy kis hangszer, amit ha megfújunk, Ákos szavaival élve: “mindenki táncol”. Ilyenkor lehet a legjobb és legtöbb pontot érő képeket elsütni. A “varázsfuvolánk” 3 dalocskát tud és optimális esetben minden dalra másképp táncolnak vigyorogva az állatkák.

Uccsó könnyítőnk a Dash Engine, amit a kocsira lehet majd felszerelni és ennek segítségével sokkal könnyebben és mozgékonyabban fotózhatunk, mert gyorsabb és aktívabb lesz járművünk mozgása. Különösen a gyors pokémonoknál kell ez a kiegészítő, hiszen normál motorral sohasem érnénk utol őket.



EGY KIS FOTÓTECHNIKA

A fotókat gyakorlatilag két lépésben kell elkattintanunk. Ha meglátjuk a célpontunkat, megnyomva a Z-gombot, rá kell közelítenünk, majd a megfelelő pillanatban az A-val elkattintani a képet. Vigyázat, mindegyik pokémon izeg-mozog, így ha nem időben kapjátok el, akkor bizony elszaladnak a képből és annyi a fotónak. Ha már a fotóknál tartunk, következzen egy pár tipp a jobb képek érdekében.

- A legfontosabb, hogy a pokémon a kép közepében legyen! Ilyenkor a fényképezőgép alján megjelenik a pokémon neve. Csak akkor volt sikeres a fotó, ha ezt látjátok.
- Minél közelebbről fotózzátok le őket, de vigyázzatok, hogy egyik részük se lógjon ki a képből.
- Nyugodtan kattintgassatok mint egy jó paparazzi, hiszen a végén úgyis kiválaszthatjátok a legjobb képet, ám ha csak pár fényképet csináltok, nem sok választásotok marad.
- Miután a professzortól sikerült begyűjteni egy újabb segítséget, menjetek vissza az előző pályákra újra! Sosem tudhatjátok, hogy mit lehet kihozni egy pokémonból pusztán azzal, hogy hozzávágtok egy labdát. Ne feledjétek: minél több akció van a képen, annál több pontot ér!
- Mindig legyetek készenlétben. Vannak pokémonok, melyek csak másodpercekig láthatóak, így csak egy pillanat műve és elfutnak a szemünk elöl. Mindenhova dobáljatok mindent, sosem fogynak ki a tartalékok.
- Ha módotok van rá próbáljátok úgy lefotózni őket, hogy többen legyenek a képben. Ezért mindig nagy bonusz jár! Minél nagyobbak a “plusz”-pokémonok, annál jobban sikerült a felvétel!
- Ne fotózzatok senkit sem hátulról! Utálják a pokémonok, nem érnek pontot és elmegy velük az idő.
- Olykor-olykor egy pokémon lefényképezése vagy megdobása beindíthat egészen fura folyamatokat a környéken, ilyenkor találhattok rá a rejtett pályákra, karakterekre úgyhogy figyelem!
- Ami talán a legfontosabb: mentsetek rengeteget! A gép nem ment magától és könnyen elveszhet egy egész albumnyi fénykép, ha nem vigyáztok!

ZÁRÁSKÉNT

A játékban 63 pokémont találhattok meg, ami nem lesz egyszerű munka. Ha valaki nagyon elakad és sehogy sem találja a kellő mennyiséget az Interneten szinte kifogyhatatlan az ehhez kapcsolódó weboldalak száma, így ott szétnézhettek. A program nem rossz, hangulatos és kifejezetten aranyos. Mégis akár a sorozatot akár ezt a játékot nézzük, felmerülhet bennünk a kérdés, hogy vajon minden korosztály szeretni fogja? Az én válaszom erre: határozottan nem. A játékban is ez a tendencia lesz jellemző. Jópofa, de az első 3 pálya megoldása után, már nem feltétlenül izgalmas a dolog, csak azoknak a tizenéveseknek, akik eszeveszetten meg szeretnék találni az összes figurát. Bár a grafikával nincsen baj és a hangulat is tökéletesen megfelel a megszokott “punnyadt” pokémon feelinghez, mégis szerintem ezt a játékot is csak 10 és 20 év között érdemes megnézni, mivel világsiker ide, világsiker oda én már túl felnőtt vagyok ahhoz, hogy két órán át fotózgassak ugrabugráló nyalókákat és furán hümmögő léggömböket.



Adam

POKÉMON SNAP

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
EXPANSION PAK, RUMBLE PAK, CONTROLLER PAK

✓ JÓ ALAPÖTLET
× HAMAR UNALMAS LESZ

81%

Hello Csipi! Ez a levél inkább a te részedre szól, és szeretném, ha bekerülne a Csevegőbe és választ tudnál adni kérdéseimre. Én is Goldeneye megszállott vagyok (N64). Nekem is sikerült minden cheat-et behozni. Az egészben csak egyvalamit nem tudok megcsinálni. Az utolsó bónuszpályán, (Egyiptom) nem tudom megszerezni az aranyfegyvert. Kérlek segíts, írd le nekem, hogy hogy a fenébe kel megszerezni, vagy felvenni. A másik dolog pedig az, hogy nekem is van egy Feri *(Milyen Feri?–CS)* nevű barátom akivel multiplayerezni szoktunk, és vállalnánk a megalázást a mi vagy esetleg a ti részetekről. Csak egy időpontot és egy helyszínt adjatok meg és mi ott leszünk. Lehetőleg hétvégén vagy őszi vagy téli szünetben. És még egy kérésem lenne. Egy kicsikével többet írjatok a Nintendo 64-ről. De csak ha lehet. Amúgy nagyon faja ez az újság. A megoldást a GE-hoz előre is köszi. Ul.: A megmérettetést komolyan gondoltuk. Remélem nem futamodtok meg. Szabó István Kiskőrös

(Köszi a kihívást, de nem szoktunk kiállni senki ellen, mert úgyis mindig mi győznénk, amúgy a padló kockáival kell variálni, balra indulj el a sarokba, aztán kettőt előre stb., vagy hármat? Mindegy, ha beindulnak a gépfegyverek már régen rossz, ha a sikerül megtalálnod a helyes utat, fel fog nyílni az üvegbúra és már tiéd is a pisztoly–CS)

Mi a szösz, magánlevél a Csipinek? Még a végén féltékeny leszek...Tessék ezt a levelezgetést befejezni...

Hello 576 Konzol! Nagyon tetszik az újság csak egy gondom van vele, hogy PSX-re megjelenik 20 program, DC-re pedig kb. 4 progi. Örülnék neki ha legalább egy pár programmal több jelenne meg. Jó lenne ha ezt valahogyan megtudnátok oldani, szerintem nagyon sokan örülnének neki. *(Mit vársz tőlünk, kezdjünk el mi programokat fejleszteni?–CS)* Balu. MAKÓ Ul: Bocs ha valamit nem helyesen irtam. *(Túl rövid a levél, túl sok a helyesírási hiba, nincs bocsánat –CS)*

Tisztelt SEGA! Remélem, olvassák az 576 Konzolt. Ezennel ünnepélyesen felszólítom a céget, hogy jelentessenek meg legalább annyi Dreamcast játékot, mint amennyi Playstationre megjelenik! Ezt az 576 Konzol stábja és Balu makói olvasónk nevében követelem. Maradok tisztelettel, Martin, főszerkesztő.

Balu, ahogy nézem a DC megjelenési listát kérésünk máris nyitott fülekre talált, és ezennel megígérem, hogy a gépedre egyre több játék fog megjelenni!

Hillow, Skacok!! Hú, ti aztán megint túllőttetek a célon! Nem, ez nem olyan "gyézé-levél", ellenkezőleg! Haverom kölcsönadta az augusztusi Konzolt, láttam, megint sok fincsi dolog van benne, pl.: Colin 2, RE "Kód Vera", meg még sorolhatnám. Mondanom sem kell, már egyetlen példány sem volt semelyik boltban, mire odaértem. Pech. Rozi "bácsi" ugyan megígérte, hogy majd eggyel többet rendel a bodegájába, de hiába, valaki mindig megelőz. Mondok egyet: öcsém egyik ismerőse régebben azt nyilatkozta Rólatok: "Haggyámá, az egy gagyi!". Most meg az összes eddigi szám megvan neki. Lefogadom, ő szívatott meg most is! Nem azért mondom, de én átforgattam azt a "konkurens" lapot (XYZ, ez ugye nem a reklám helye, de tudjátok melyik az, nem?), és ha nem az a gagyi, akkor semmi. Ötvenszer leírják ugyanazt (van benne vagy húsz oldal kód meg csalás, de mindig ugyanazok, komolyan, és nem is lehetsz benne biztos, hogy jó is mind), aztán az egész papírhalmaz ócska képekből áll, meg nyáladzó szövegből, na meg Verbung. Ki se adnék ilyet a kezem közül. Ez mondjuk az én véleményem. A tieteknek ezzel szemben van egyénisége, mármint az újságnak. Olyan tipikus Konzol-hangulatú, tökyo! És szebb is, a lapja is jobb meg a szaga is. Igaz amióta újítottatok, a szaga nem a régi, de a "bele" az jobb lett. Tudjátok, én vagyok a "verses", az igazi Susy. Mivel bizonyítsam... Ja, hogy megint a rozoga írógépemet nyúzatom, meg idézek a Residentes versből: "Repül a fej, kar, s a láb, ha egy golyó odavág". Elég ennyi? Különben én ám naaagyon szerény vagyok, beérem azzal, hogy betettétek a levelemet a Csevegőbe, oh... de azért... nyugodt szívvel küldjetek bármi földi jót...

Még valami. Őszintén! Ti direkt húzzátok a jónép agyát azzal a stábfotóval, mi? Légyszi, légyszi csináljátok már meg, naaa! Könyörg... könyörg. Bitte, please, mert megesz a penész, hogy hogy nézhettek ki! *(Valamelyik múltkori Kbyte-ban volt stábfotó, azon félig-meddig mi is rajta vagyunk, egyelőre elégedj meg ennyivel –CS)* Tudom, mint aki benéz, de már annyit mondogatta mindenki, hogy nem hiszem el, hogy nem megy az agyatokra. Nahát akkor meg? Más. Lehet, hogy nagyhülye kérdés lesz, de hát haecer nemtom... A Chase the express cikknél volt egy olyan kép, ahol a Christinával lehet menni, nem a vonaton. Hogy lehet elérni? Szóval? Nem tudok már mit pötyögni, de azért még itt egy vers. Nem én költöttem, de az én véleményem is detto.

Megahali, Konzolosok,
Verset írok most rólatok.
Elég ritka esemény ez,
Tehetség meg nem jellemez,
De azért én bátorkodtam,
Körmölésbe belefogtam.
Nekikezdek a beszédnek,
Az újság jellemzésének:
Király, baró, tuti, állat,
Tökász ez az "öthetvenhat".

Ui5.: Nem vagyok pasi, nem is voltam. Nem is leszek. Nna, sziasztok! Susy Ui6.: Maradjatok mindig ilyen "fincsik", és szobatiszták!

Zsuzsikám akármennyire is erőlködöm semmi jópofát sem tudok válaszolni neked, mert ebben a levélben nincs mire válaszolni – te vagy benne a főszereplő. A Chase dologgal kapcsolatban a Csipit kell kérdezned, ő írta a cikket. Annyi biztos, hogy a képeinknek nem kell mindig hinni – a cégek néha olyan shotokat küldenek, amik a végén benne sincsenek a játékokban! Az ajándékodat természetesen küldjük! Esetleg a következő leveledben dobnál egy képet magadról? Csak azért, mert a Csipi éppen facér...

Üdv Martin! Rögtön a tárgyra térek. Amikor kiosztod a stábnak a játékokat, előtte győződj meg arról, hogy milyen minőségű anyagba fekteted az energiátokat! Vagy ez nálad mindig tudatos, mert nem úgy vettem észre, netán skizofrén vagy?

Vazzeg belenyúltál, skizo vagyok. De pssssszt... Nem akartam, hogy kiderüljön. Esetleg te is...?

A pozitív személyiséged a jó játékokra esküszik, a negatív személyiséged a rossz játékokra indul be. Valljuk be őszintén, egy újságba ez a változatosság nem lehet mérvadó, rontja a szavatosságot. Én szívesebben olvasnék csak jó vagy szuper játékokról a Konzol oldalain.

Én nagy rajongója vagyok a pucér bébiket bemutató magazinoknak, de sohasem írok nekik, hogy ezt vagy azt a nőt minek tették be. Némelyik feje úgy néz ki, mint egy kirabolt elemózsiás kosár – inkább röhögök rajta egyet, hogy ilyen is van. De igazad van, inkább a jó játékokat nyomjuk majd.

Tudom Martin az élet nem midig kegyes hozzátok. Így van ez a játékok ellátottságával is, de ha már ezek a mocskos, elanyagiasodott játékgyártó mamut cégek meg merik tenni, időről-időre, hogy szarnál-szarabb játékokkal bombáznak minket, akkor legalább ti ne reklámozzátok őket. Nem érdemlik meg, de ha mégis ragaszkodtok hozzá, kicsibe tegyétek. Megoldásként valami olyant kéne készíteni, mint régen a leltár című rovatotok volt. A neve belevaló játékok. Illusztrációként a háttérben egy WC csésze állna, előtérben pedig egy kihúzott toalett papír, amire rá kéne írni a szar játékok tesztjét. Nagy ötlet, nem? Minden jót! Thomas Shepard rendszeres olvasó Ui: Rossz játékokat csak a balek, pancser, processzor hibás emberkék vásárolnak. Remélem, az újságot nem nekik készítitek!

Nem, az újságot tökös, belemenős, király, fazon manusoknak és gáréknak készítjük, de ha ezek a srácok nem olvasnák el a Konzolban, hogy ezt vagy azt a játékot ne vegyék meg, mert csak 35%-ot érnek, akkor honnan tudnák, hogy mit vegyenek meg? Gondolom az Armorinesre utaltál – valóban nem kellett volna 2 oldalt adni neki, de így alakult. Igyekszünk, de nem vagyunk tökéletesek. Egyelőre... A klotyós ötlet frenetikus!

SZASZ Martin és 576 Konzol! Nem akarok tolakodó lenni, de már 4 hónapja írom ugyanazt a levelet és még mindig nem válaszoltatok rá, tehát a kérdés még mindig: a Suikoden-ben hogy illetve hol lehet felszedni Pesmerga-t, Leon-t és Ruby-t? *(Mi meg 4 hónapja nem találjuk az általad felsorolt szereplőket –CS)* Előre is köszönöm válaszotokat tisztelettel Kánási Balázs, Budapest

Tedd már meg haver, hogy még egyszer utoljára megírod a levelet és a Vers Mikinek címzed. Válaszolni fog, azt megígérem! Vagy benyomok neki egyet, hogy te küldöd!

Szia Martin! Nagyon baró a konzol, egyszóval szuper. Ugye nem baj, hogy tegezlek? Gondolom extra sok a munka, ezért gyorsan szeretnék kérdezni pár dolgot:

1 - Állatira klassz lenne, ha lenne Play Stationra átírva a Pokémon stadiumtransfer pak. Azt szeretném tudni van-e rá esély, hogy PSX-en is legyen, mert nagyon tetszik, és a grafika is tök állati.

Nem akarlak nagyon kiábrándítani, de erre az esély NULLA. Azon gondolkodom, hogy szívatsz-e ezzel a kérdéssel, vagy komoly?

2 - Az augusztusi konzolban volt egy Ecco the Dolphin című játék Segára. Én ebbe a játékba is nagyon beleszerettem és szintén csak PSX-re átírva lenne jó.

Legjobb tudomásom szerint nem lesz PS-re Ecco.

3.Megjelent már az Európai 3 Dimenziós Dragon Ball Z? Üdv mindenki és további jó munkát! Szilágy Szilvia, Budaörs

Kétlem, hogy bármelyik Dragonball játék valaha megjelenne PAL-os verzióban.

Helló te isten teremtménye, te próféta aki megalkotta isten gyümölcsét az 576 Konzolt. Nagyon jó az új külcsín ehhez gratulálok. Lenne néhány kérdésem. Lehetne úgy, hogy nem lesz KÓD-X és a játék leírás után irtok le, de akkor több lenne a hely játék leírásokra?

Nem értem a kérdést, de több hely akkor sem lesz.

Mennyibe kerül az N-64-es Xplorer?

13999 Forint.

Jó lenne ha dupla számba dupla poszter lehet-e ez?

Elvileg lehet, de nagyon kevés az olyan kép, ami minőségileg megfelel poszternek.

Ha van Beetle Adventure Racing kód leközlitek?

Találtam valamit hozzá, a következő számban benne lesz, CSAK NEKED!

Ti miért nem csináltok az 576 Konzol számairól egy tartalom jegyzéket sorrendben, ami az összes játékot tartalmazza és melyik újságban van, vagy van hozzá kód vagy játékleírás jó lenne ha csinálnátok? Hova lett a Bagó Peti?

Volt már egyszer egy ilyen lista és decemberben talán megint lesz. Bagó Peti ettől a hónaptól újra velünk van, ő csinálja a Kód-X-et!

Csiszár Gergely, Budapest Sok szerencsét ahhoz, hogy az újságot úgy vigyék mint a cukrot.

Köszi, a próféta szóljon belőled!

Üdv Martin! István vagyok. Az unokatestvéremtől nemrég kaptam kölcsön az 576 konzol 24. számát és megdöbbenten olvastam az Apró rovatban, hogy a Crash Bandicoot Team-et otthagyta a Naughty dog. Ezzel a témával kapcsolatban szeretnék kérdezni tőled egy-két dolgot: 1. Miért hagyta ott a Crash Team-et a Naughty dog? 2. Miért pont a Konami kapta meg a Naughty dog helyét? 3. Ezáltal a Naughty dog csapat leoszlik? 4. Ha nem akkor mi lesz a következő program amit gyártanak?

Most valami olyat kérdeztél tőlem, amiről halvány lila fingom sincs. Megfogtál. Talán a Crash Bash lesz a következő?

A következő kérdéseim hozzátok vagy hozzád szól: 1. Miért nincs már olyan kódrovatotok amibe a PS és a N64 kódok szerepelnek? 2. Ha van, írd meg nekem légyszíves a Crash Team Racing kódjait jó. Hát ennyi



lenne a kérdésem és kérésem hozzád szevasz lehet, hogy még írok. Csá!! U.I.: ugye ez befér a Csevegő rovatba?

Szerintem ebben a számban vannak PS és N64 kódok és az előzőben is volt egy oldal. Crash Team csalásokat most kerestem neked, de már csak a következő számba férnek bele.

Kedves Martin és 576 rajongók! Martin ki tudna neked ellenállni?

Van egy csöcsös szőke, akinek a nevét most diszkréció miatt nem írhatom ide – na, az remélem már nem sokáig áll ellen nekem!

Bocs hogy fárasztlak a levelemmel de muszáj! Először is hogy a fenébe csináltok ilyen jó usit?

Nagyon baró a tervezőnk, isteniek a tesztelők és nekem is elfogadható ötleteim vannak.

2. Még lehet kapni a Final Fantasy VIII.-at ha, igen akkor hol?

Szerintem valamelyik 576 boltban van még. Telefonszámok az újság hátulján.

3. Mikor jön a PS2?

Európában novemberben lesz a premier, de Magyarországra nem jön gép – hivatalos forrásból. Kis szakboltok szerintem behozzák, ha van eszük!

Ha színre lép a PS-t elhagyjátok?!

Nem, a PS továbbra is menni fog.

Puszillak benneteket hű maradok hozzátok!!! Ui.: Könnyi rakjatok be a Csevibe ez lenne a legszebb szülinapi ajándékom!!! *(Boldog szülinapot –CS)* Pápá Cs. Edina, Budapest

Boldog szülinapot tőlem is. Puszilnak a fiúk!

Guerido Martin! Lenne egy-két fontos kérdésem, légysziííííí válaszolj rájuk. Ha beteszel a Csevegőbe, akkor 2db újságot veszek Szeptemberben.

1 - Wicked City című Manga filmnek van-e folytatása, és ha igen, milyen címmel, mert Wicked City2 című filmet nem találtam.

A folytatás címe Monster City.

2 - Elképzelhető, hogy lesz-e újra Manga rovat?

Mivel megszűnt a kapcsolatunk az angol Manga céggel, akik a filmeket küldték, szerintem nem lesz.

3 - Dreamcastre tudnál ajánlani Manga stílusú játékot?

Maken-X, Evolution 1-2, Gundam Side Story, Twinkle Star Sprites,.

Hát ennyi volna. Gracias egy magányos gauicko, Budapest

Ui: Na, milyen a spanyol tudásom? *(Csak neked fonetikusan vamanos: csinga tu puto madre guano –CS)*

Kedves Konzolosok! Kedvenc játékomban a Final Fantasy 7-ben a 3-as CD-n tartok, (már sokadszorra) a Gold Saucer Battle Square részében megnyertem a Secret Duel-t és megkaptam a Final Attack matériát. Többször is megtettem ezt, és nyereményül Dió autógrammját kaptam (három fajtát is) ezekkel mit kezdjek? *(Ezekkel a cucokkal semmit nem lehet kezdeni, csak kapod őket, mint a lövöldözős hullámvasúton a Sepiroth kardjának a másolatát –CS)* És még valami: A kedvenc szereplőim Sepiroth és Aeris és december környékére szeretnék róluk szerezni figurát. Talán ti tudtok nekem segíteni... Kérlek benneteket tegyetek be a Csevegőbe, mert már egy csomószor írtam és egyszer sem kerültem be. Ha akartok levélben is válaszolhattok. Az újságban jó lenne ha szeptemberben bekerülnék. Továbbra is hű olvasótok: Krisch Éva, Salgótarján

Ha felhívod a boltjainkat – számok a Konzol hátulján – megmondják neked, hogy éppen milyen figuráink vannak.

Kedves 576-konzolosok! Hová lett a SEGA SATURN? (Én PSX-es vagyok, puszta kíváncsiságból kérdezem). És egyébként az a gép hány bites?

A Saturn sajnos tönkrement. 32 bites volt, mint a PS, de technikailag többet tudott. Mégsem lett sikeres. Tipikus SEGA betegségben hunyt el.

Valamikor a 4.-5.-6. szám körül szó volt egy bizonyos "N64-DD"-ről, tudjátok, amit alá kell tenni az N64 alá. Mi hír róla?

Azt hallottam, hogy Japánban kijött, de olyan gyorsan el is tűnt. Lehet, hogy ki sem jött...

Hogy lehet, a Playstationnak és az N64-nek ugyanannyi az ára, holott előbbi 32, utóbbi 64 bites? (Mellesleg szerintem a PSX a jobb!)

A kereskedelmi árat nem a bitek száma szabja meg, hanem az, hogy mennyire keresik az adott gépet. Történetesen a PS-t jobban veszik, ezért esik az N64 ára veszett mértékben.

Minek a rövidítése az E3?

Electronic Entertainment Expo.

Mi mindent tudtok már a PS2-ről? Hány bites lesz? Hogy néz ki? Mennyi mindent tud? A PSX játékokat, és a DVD-lemezeket is lejátszza? Internetes? Légy szíves írjatok le róla mindent, amit csak tudtok, nagyon érdekel a jövő konzolja!!! Ha tudtok, légyszi, küldjetek képet is róla! Izgatottan várom válaszotokat: Csitai János "Csiti"

Figyelj, megkérem a Bagó Petit, hogy közeljövőben csináljon egy részletes bemutatót a PS2-ről, habár úgy emlékszem, hogy már többször is írtunk róla. Mindenesetre ezzel megvárjuk az európai megjelenést – ha addig tudnál várni, megköszönném. Habár ha van Interneted, nem hiszem, hogy ott ne találhatnál meg mindent!

Jónapot! Ilyen frappáns köszönés után úgy érzem simán bemutatkozhatom, hisz a levéletikett is így kívánja. Szóval "Jaki" a nevem, és kerek e fejem, nincsen nejem, és nem remeg a kezem. *(Mi vagy te, valami fehér nigger? –CS)* Most, hogy a szemetek előtt lebeg a külalakom teljes képe, azt hiszem itt az ideje, hogy leírjam miért ragadtam tollat. Kb. 2 éve úgy hozta a sors, hogy vettem egy Sony Playstation nevű gépet, amivel lehetett játszani. (És még lehet is, ajánlom mindenkinek), de az idők folyamán egy Tekken 3 nevű játékban olyan szintre jutottam, (egy-két társammal együtt) hogy jogosan képzeljük azt, hogy az egész országban kakira vernénk mindenkit, és azt kell, hogy mondjam, hogy ez nem nagyképűség hanem tény! *(Csak hogy tudd, amíg nincs bebizonyítva addig csak feltevés –CS)* Szóval olyan ellenfelet keresünk, aki legalább egy kis nehézséget tud okozni és ebben kérném a ti segítségeteket! Elmondom, hogy hogy játsszuk mi ezt a játékot, és aki kihív minket az ellen is ebben a rendszerben szeretnénk játszani! *(Asszem ez a kutyát sem érdekli, úgyhogy ezt a részt kihagytam- CS)* A Csipinek üzenem, hogy próbálja úgy ki a "James Bondot , (vagy akár a perfekt darkot is) hogy a gépet egy videóra köti és onnan egy sima antenna elosztóval két tévére lehet kötni, majd egy kis alufólia (ez azért jó mert nem látszik át) és ragasztószalag segítségével máris olyan mintha hálózaton játszanál! (Persze lehet, hogy nem mondtam újdonságot!) A radart kapcsoljátok ki és máris tuti a buli!!! Nekem sajnos nincs Nintendóm, de úgy érzem, hogy ha Csipi és társa ellen játszanék, akkor szegények azt sem tudnák, hogy honnan kapták a halálos sebeket! *(Majd akkor irkálj ilyeneket, ha megtanultad hogyan kell fogni egy N64 joy-t –CS)* Na ennyit szerettem volna leírni, és ha ezt a levelet a kezetekben tartjátok az kész csoda, mert lusta vagyok mint az állat. Na szevasztok, remélem levelem "felhívás volt keringőre"!

Ui: Az újság (magazin) nagyon tetszik, csak egy kicsit puhább papírból kéne készíteni, mert így nem tudom rendesen kitörölni vele a se****! *(Használd a nyelvedet, asszem az célravezetőbb lesz –CS)* Csak azért mert hiányoltátok a negatív kritikákat! Jaki, Bp

Ebben a levélben meg volt adva egy telefonszám, amit végül kiszedtem, mert a stílusból ítélve ez a kis makimajom nem a saját számát adta meg, másokat meg minek szívassunk helyette? Meg aztán ki az a hülye, aki egy ilyen idiótával leül játszani? Én igen régen nyomtam már Tekkent, de pénzt merek tenni rá, hogy ha te a legjobb karakteredet hozod be, és nekem megadod, hogy kivel jöhetek, akkor is úgy elpiáználak, hogy sírva fetrengenél a saját könnytócsádban. Szerintem még egy kézzel is menne, bekötött szemmel. A papír vastagságáról meg annyit, hogy ha magadnak nem is tudod megoldani a se**törlést, akkor kérd meg a barátodat, akivel játszani szoktál, hogy csárázzon ki. Aztán meg keringőzzetek egyet! Na szevasz!**

Tiszetlt 576 Konzol Team! Másodszor írok kedvenc újságom alkotóihoz. Mindig nagy izgalommal várom az új Konzolt, melyben először a Híreket és a Csevegőt olvasom el. Kissé unalmasnak találom, hogy sokszor olyan kérdést tesznek fel a levélírók, melyre már kb. ötször válaszoltatok. Ugyanezen a ponton említhetném a stábfotó problémát, vagy a LEL-TÁR visszakerülését. Ez azonban a ti hibátok, ugyanis nem hinném, hogy túl megerőltető lenne egy fotó elkészítése. A LEL-TÁR pedig nektek is jobb lenne, hisz nem kellene egy torz játékkal annyit foglalkozni. Miért kapott 2 oldalt az Armorines a maga 42%-ával? *(Ezt most inkább tényleg nem részletezném –CS)*

Amikor beterveztem azt hittem, hogy jó a játék. Mint már mondottam egyszer nem minden cuccot vizsgálok meg a megérkezés pillanatában. Amikor meg a Tibi felhívott, hogy az Armorines egy adag kaki, kész volt a megtervezett lét oldal. Hát ezért. Egyébként elképzelni sem tudom, hogy miért fontos a stábfotó? Főleg, hogy a lapot leginkább fiúk olvassák...

Szóval a lényeg, hogy csak támogatni tudom e két kérést. Más téma. Az összevont nyári számból kimaradt egy bizonyos Silent Bomber nevezetű játék, hogy a következő számban benne lesz, mert kíváncsi lettem volna rá. Az augusztusi számban nagyon tetszett, hogy végre nem ment két oldal az idétlen bábukra, viszont a címlap szerintem gyengécskére sikeredett, bár ez a kisebbik probléma. Az Ecco the Dolphin cikk végén a lila szín könnyen elmosódik, vagy az ujjlenyomat kirajzolódik, ha erősebben megfogom. Tudom, hogy ez nem a tesztelők hibája, de a nyomdában figyelhetnétek jobban a fixálásra. További jó munkát kíván hű olvasótok: Krisztián Budapest

Nem vesztettél a Silent Bomberrel semmit. Nyomdaügyben annyit, hogy ha fixálással gondod van, nyugodtan hívd fel a nyomdát és panaszkodj nekik. Hátha egy elkeseredett olvasó szava többet számít, mint az enyém. Ezzel nekem is sokat segítenél!



Kedves Konzol Team! A Goldeneye 007-ben már az egyiptomi helyszínen járunk. A tényállás a tehát a következő: megszereztük az aranyfegyvert, megöltük vele mindhárom Baron Samedi-t. A harmadiknál Bond elteszi a fegyvert, majd a következő képsorokban egy folyosón sétál, mögötte Baron Samedivel. Ez utóbbi kárörömével véget ér a pálya. Ezt már 00 agenten is megcsináltuk. A kérdésünk az lenne, meg lehet-e mérkőzni az igazi Baron Samedi-vel? Bence és Stefano, Dunaújváros *(A bárót nem lehet megölni, azért voodoo pap, meg az angoloknál ezt hívják humornak –CS)*

HI 576 Konzol Team! Mikor növelitek már meg a Dreamcast oldalak számát? *(Látom ez lesz a Martin kedvenc levele –CS)*

(Hahahaha Csipi, jól vágod. Már most imádom a palit.) Egyelőre marad a 8 oldal, de nem elképzelhetetlen, hogy előbb-utóbb megnöveljük a terjedelmet – akkor a DC többet fog kapni.

Miért kell 28-30 oldalt írni a PS-ről. Elég lenne (még sok is, nézve hogy haldoklik) kb. 10 oldal a PS-ről. Mivel hogy ti ugye nem CSAK PSX-el foglalkoztok. (Vagy mégis?!)

Hahahaha, fiam, te nagy dolgokat tudsz mondani! Azért ebből a "haldokló" gépből még mindig háromszor annyit adunk el, mint DC-ből. Hadd legyen már meg annak a kb. 8 ezer PS-ös olvasónak az öröme a max. 2000-es DC táborral szemben. Lehet, hogy annyian sincsenek.

Olyan újság már van kettő, ami együtt majdnem 200 oldal, tele leírásokkal, tesztekkel stb... Ha esetleg kevés lenne a 10 oldal tuti, hogy a 200 oldalban mindent megtalálnánk a PSX-ről. Azért is elég lenne a 10 oldal, mert nem hiszem hogy havonta jönne 10-nél több normális progi a PS-re. A DC-s játékosoknak sokkal nehezebb pl. egy (magyar) leírást találni egy játékhoz, amit nem tudnak végigvinni. Szerintem az, ha többet írnátok a Dreamcastról az egyben az újság színvonalát is növelné.

Jól mondod, SZERINTED!

Például az Augusztusi számban igazi gyöngyszem volt az Ecco, és a Resident CV. A majdnem 30 oldalas PSX-es szemét mellett. A Resident leírás pedig valami eszméletlen jó lett. *(Ki is írta azt? –CS)* Szerintem kicsit komolyabban kéne venni ezt a gépet, és lehetne írni róla legalább 15-20 oldalt címlapra is rakhatnátok egyszer valami DC-s játékot. Ennyit akartam hozzászólni a témához, remélem hamarosan növelitek azt a 4 oldalt mert ez baromira kevés. Nyeste Norbert, Mezőkövesd

Norbi, vagy a leveled lett elkeverve, vagy rossz helyre érkeztél az időgépeddel, mert egy ideje mát 8 oldal a DC rovat! Ráadásul a címlapra is DC játék került.

A HÓNAP LEVELE

PIPOLÁJ! Egy főhülye belehúz... Ez a levél a Martinnak szól. Ha valaki válaszol rá, akkor az ő legyen! Nem érdekel ugyanis sem a Csipi, sem senki más véleménye ebben a témában. Nekem a góré kell! *(Honnan veszed, hogy a Martin a góré –CS)*

Itt van neked a góré! Csipikém, te meg tedd magad takarékra, mert mehetsz vissza a piacra dinnyét fényesíteni, ha szemtelen leszel...

Először is: mostanában (egy ideje) nem vagy éppen a kedvencem. Pedig nem is olyan régen, még bírtam az arcod. Miért változott a véleményem? Kifejtem, ne félj! Kezdődött a dolog akkor, amikor elolvastam a Ridge Racer T4 cikkedet. Hát apa, amit ott a GT-ről írtál... egyből lepakoltam a sérőm az asztalra. Csak, hogy értsd: már vagy fél éve vártam a Turismot epekedve, nem volt nap, hogy a haverral ne tárgyaltuk volna meg, mennyivel lesz ez jobb mint anno a Street Rod. Végre jött a cikk! Elolvastam egyszer, aztán még tízszer... Azóta se született még jobb, vagy lelkesítőbb cikk egy játékról. (Szerintem) És ami fontosabb, őszinte lelkesedést éreztem a szavaidban! Aztán meg jössz ezzel a Ridge Racerrel, meg hogy neked a GT, a körülötted lévő öröm-ujjongás ellenére sem jött be 100%-ig. Csalódtam benned egy nagyot. Másodszor: lehet, hogy tévedek, de nekem nagyon úgy tűnt egy időbe, mottód: a seggnyaló olvasó a jó olvasó.

Félve mondom ki, de te sem vagy a kedvenc olvasóm. Szeretem, ha dicsérik a munkámat, gyarló vagyok. Te hogy vagy ezzel? Neked az fekszik, ha anyáznak? Inkább ajnározzon valaki, mint hogy szidjon! Miért fáj ez neked? Ezért dolgozom öreg, hogy az olvasók többségétnek igényét kielégítsem, nem azért, hogy egy hülye programnak örüljek. Örüljön neki, aki megveszi.

Persze távol álljon tőlem a GY.Z. féle seggfejek akár csak a legcsekélyebb védelme is! Sőt! Ha itt lenne most velem, magam sújtanék le rá! De az a helyzet, hogy a Csevegőben (igaz csak egy időben, mára ez már megszűnt) számtalan olyan szinten gyomorforgatóan seggnyaló, nyál levél fordult elő, hogy leállt a szívem. A rájuk adott válaszaid, számomra szintén borzasztóan megdöbbentőek voltak.

Lehet, hogy te is kaptál volna ajándékot, de lecsúsztál róla. Pedig ha látnád, mit akartam adni... A kedveskedő leveleket nem én írtam magamnak, ha elhiszed.

Nem hiszem el! Bárki ír neked egy suta ajnározó levelet, ami egyébként semmi okosról nem szól (legfeljebb még vagy huszonhat kérdés van benne) és máris ő a fasza gyerek? Aki viszont bele merészelt írni a levelébe kettőnél több kritikai elemet – hozzáteszem sok esetben talán nem bántó stílusban – általában elhajtottad a sunyiba. Lehet, hogy nem volt igaza, de tutira nem ártani akart és a te stílusod sok esetben több volt mint csípős...

Se te, se más olvasó – tisztelet a minimális kivételnek – nem ért az újságkészítéshez és kiadáshoz egy hangyafanyit sem! Úgyhogy kérlek, ne mondd meg nekem, hogy kit hogyan kell lehajtani. Ha valaki kritizál, de látszik az irományán, hogy egy 18 éves középiskolás kölyök van mögötte, engedd már meg, hogy ne hagyjam magam kioktatni 30 éves létemre.**

És akkor nem is szóltam még arról a százszor elszajkózott szövegről: mi ennyit meg annyit dolgozunk értetek, szívünket-lelkünket kiteszzük... Én el is hiszem. Tuti így van. De ettől még nem váltok mártírrá a szememben. Valamitől biztos vagyok benne ugyanis, hogy rengeteg ember dolgozik még legalább annyit mint ti! Esetleg még rosszabb körülmények között is. Így aztán, ettől nem ájulok el. Ebből éltek, nem? *(Azért itt egy kicsit el vagy tájolva, itt egyedül csak a Martin keres olyan jól, hogy ebből éljen meg, mi tesztelők csak dolgozunk –CS)* Természetesen tehát a maximumra való törekvés, vagy nem? Egyébként munkátok meg is látszik minden egyes számban. Minek kell akkor ilyeneket hangoztatni ötvenszer? Kicsit olyan szaga van az egésznek mintha azt várnátok, köszönjük meg szépen, hogy egyáltalán vagytok és, hogy voltatok szívesek ismét elkészíteni legjobb tudásotok szerint a lapot.

Nekem nem kell a lapot megköszönni barátom és aki megköszöni, az teljesen magától teszi ezt. Ráadásul vagyok olyan szemét, hogy ez jól esik nekem.

Ezzel csak az a baj, hogy amikor kérem az újságostól, ő, valamilyen rejtélyes oknál fogva 576 sztotyinkát kér cserébe... Én meg a pénzemért elvárok egy bizonyos színvonalat.

Ha a Magyar Posta nem kérné el az 576 sztotyinka 45%-át, akkor 260 Forint körül tied lehetne az újság. Mondom haver, marhára nem értesz a dolgokhoz, de nem haragszom!

Azt meg majd én eldöntöm, hogy a színvonal nívója eléri az árét. Az a mennyiségű és minőségű munka, amit minden hónapban a papírba fektettek, legalább annyira érdeketek nektek, mint nekem. Végül pedig két dolog: (miattuk ment fel egy kicsit a pumpa) Egy. Mostanában a Csevegőbe kerülő levelek zöme így néz ki: (zanzásított formában persze): "Hello! Jó az újság. Van pár kérdésem: 1.Bla 2. Bla-bla 3. Bla-bla-bla stb... ... Köszi. Bla-bla-bla." Marha izgalmas. Most 90%-ban ilyen leveleket kapsz vagy őket rakod be? Vagy mi? Első est a mi szégyenünk második a tiéd. Melyik igaz? Hmmm...? *(Sajnos az előbbi, hidd el sokkal értelmesebb, humorosabb, érdekesebb leveleket válogatnék össze, ha kapnánk ilyeneket, talán tényleg elkezdünk magunknak irogatni –CS)*

Mit hümmögsz öreg? El akarsz jönni a szerkesztőségbe és elolvasni minden levelet, hogy bizonyítást nyerjen: ezek a legjobbak? Vazzeg a héten kaptam pontosan 9 levelet, amiben végig a k*a anyámat szidták, meg minden 576 olvasóét. Ráadásul mindet ugyanaz a pali írta. Volt erre pénze meg ideje. Azokat kéne beraknom? EZEK A LEVELEK JÖNNEK és sikerült felb***nod az agyamat!**

Aki a PS2-ről vagy a PS2-Dreamcast viszonyról kérdez? Tabu téma ez két (?) hónappal a PAL megjelenés előtt? Azt mondod korai? Akkor most leírom, szerintem miért nem az. NTSC PS2 "ezer" éve van, PAL a nyakunkon, hát tesó, lehet, hogy neked korai. De annak, akinek kevés volt már a PS, eladta fél éve, hogy minél több zsozsót csaphasson hozzá az új gépre kuporgatott pénzéhez és úgy várja azt (és az arról elcsípett bárminemű infót), mint a messiást, ezen kívül ott szeretne lenni az első nap, amikor a gép megjelenik a boltjaitok előtt, szóval annak hidd el nagyon nem korai.

Aki a fenti sorozatot végigcsinálta kiscsillag, az akkor is ott lesz az első nap a boltban, ha egy sort sem olvas a gépről a Konzolban! Sőt, talán már meg is vette az NTSC gépet. Azontúl tesókám, ha én leírom, hogy kapsz majd a géphez egy memó kártyát, egy joyt meg egy akármit, és ezek közül egy majd nem lesz benne a PAL csomagban, akkor szerinted kit fognak szétmarni az olvasók? Nem téged.

És mégis, szerinted ki a szart kérdezzenek meg, ha nem téged? Te voltál ott az E3-on, hozzád valószínűleg befut minden info amit tudni lehet, láttad a gépet, a játékokat, ne mondd, hogy nincs véleményed. Ráadásul a te újságodat olvassák és veszik! És kíváncsiak a véleményedre, mert bíznak benned haver. Szerintem lehetnél kicsit együtt érzőbb. Na, próbáltam mindezt a lehető legőszintébben megírni neked. Tudod, ahogy hirtelen jött. Kihangsúlyoznám, célom nem az volt, hogy (meg) bántsalak téged vagy mást, de ezek rég ba***** a csőrömet. Egyébként – mint olvashattad – problémáim emberi természetűek, (és több nincs belőlük) ami a munkátokat illeti, az eredmény: kiváló. Még egy kérdés: mi a gond a kézzel írt levéllel? *(A tiéddel pl. semmi, azonban rengeteg olyan levelet kapunk, amikhez képest az anno beszkennelt GYZ levél gyöngybetűkkel volt írva, és ha azokat látnád, tudnád mi a gondunk velük, némelyik még komoly grafológusokat is megizzasztana, ja ezzel kapcsolatban: köszi Timi az "írás tanfolyamodat", intenzíven gyúrok a témára –CS)*

Na szeva! Frankie azaz Várhegyi Ferenc, Budapest

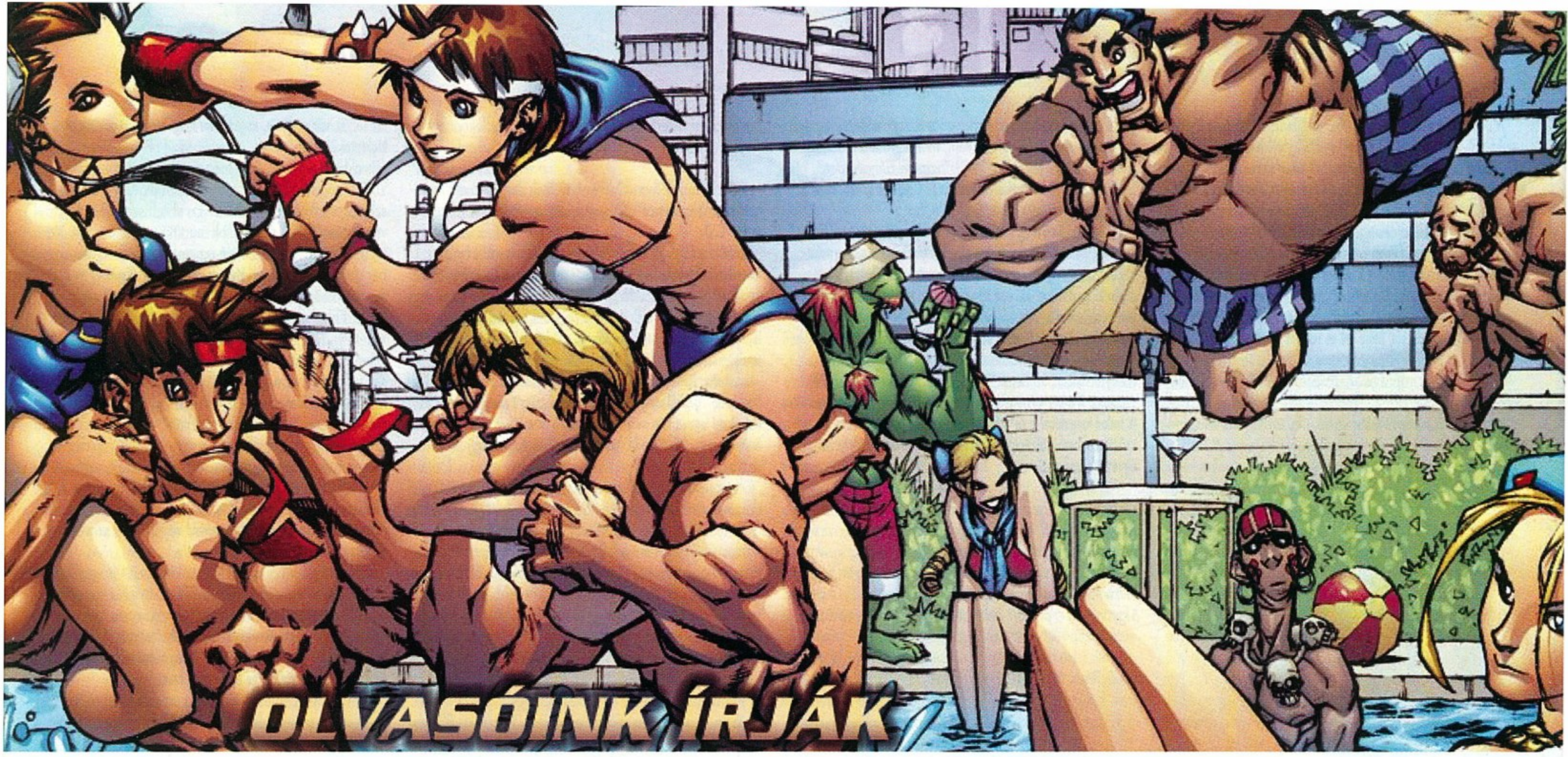
Ferike, küldd el a címed, hátha kapsz mégis valami ajándékot tőlem. Habár nem érdemled meg, de ma jó hangulatban vagyok!

Mielőtt elköszönnék, még egy felhívást kell közzétennem CSIPI részéről. Akinek megvan a magyar kiadású Pókember képregény 97. és 98. Száma, továbbá a Hepiend Magazin II. évfolyam 1. Száma (1990 szeptember) az hívja fel szerkesztőségünket. Csipi gyűjteményéből ugyanis ezek hiányoznak.

Ja, és a Csipinek semmi köze a Rolandhoz. Azt se tudja eszik-e vagy isszák. Ez egy helyesbítés.

Na szasztok, jöhetnek a levelek!

Martin



HISTORY OF MY FIRST STREET FIGHTER 2...

Haj, nagyokat sóhajtok, és valami furcsa érzés kerít hatalmába, mikor ezt a történetet elkezdem írni. Igen, még mindig összeszorul a szívem e program hallatán! Istenem, micsoda korokat, élményeket idéz fel ez a játék! Soha, de soha nem fogom elfeledni. Megigézett a látvány, az egész hangulat. Azt hiszem azon a karácsonyon kezdődött el minden. Akkor szálltam be abba a bizonyos "gépezetbe", ami egyre gyorsabban halad azon a képzeletbeli lejtőn, amiből most már nincs kiszállás. Talán ezt nevezzük "mi" játékszenvedélynek. Na, de hogy is történt...

1992, december. Javában a közép-sulit gyűrtem. Úgy tudom ebben az évben debütált a Super Nintendo Európában. Hárman testvérek eldöntöttük, egy ilyen kis masinát szeretnénk a Jézuskától.

A karácsonyi nagybevásárlás kint Münchenben történt. Már ez is kiváltságos helyzet volt, de az a szerencse adatott meg nekem, hogy én "intézhettem" a gép és a progik megvételét. Mivel a családban én értettem a legjobban hozzá. Még fogalmam se volt, mi vár engem a játékbolt polcán. Nem sokat kellett várni. Megtörtént a nagy bumm. Leírhatatlan boldogság töltött el, mikor már a saját kezemmel foghattam a gépet és a progik közül a SF2-t. Amíg kint voltunk, azon a pár napon mindenhová magammal vittem a kézikönyvét, ahová csak lehetett. Mindent betűt átjártam ezerszer a kis füzetben, mindegy volt milyen nyelven volt írva. Úgy éreztem, mintha mindent értenék belőle (persze csak szavakat értettem). Képzeletben már játszottam is a játékkal, pedig még "élőben" nem is láttam. Egyszerűen felfaltam az információt, amit a kézikönyv és a dobozon az a pár kép nyújthatott. Végre elérkezett a szent nap, a szent este. Duplán szent volt minden akkor. Emlékeimben az eddigi legszebb karácsony. Túl szép is volt...

Minden olyan tökéletesnek látszott. A Street Fighter láz hamar elterjedt a haverok közt. Hatalmas mérkőzések mentek, az órák olykor perceknek tűntek, csak ment és ment. Az a nyolc választható karakter kifogyhatatlan szórakozást tudott produkálni. Egyszóval nem untuk a játékot. Mindenki titkon olyan szeretett volna lenni, mint az egyik legendás harcos a programból. Azok a gyerekes álmodozások, de szépek is voltak. Talán ezt a feelinget már sose fogom érezni. Valószínű a kor miatt is. Pedig most már eszméletlen minőségű konzolok és játékok jelenek meg. Mégis valami már nem az igazi.

Az volt az aranykora a konzoloknak? Micsoda rivalizálások mentek a Street Fighter 2 és a Mortal Kombat között. Két külön világ volt, és még is egy. Igazából csak a jó öreg "old school" játékosok tudják, miről is van szó. A mai fiatalság már beleszületett a TV-játékok korszakába. ők nem is nagyon tudhatják, miről is próbálok képet alkotni. Ezért csak annyit fűznék még hozzá, becsüljék meg a mostani játékokat és értékeljék őket, mert nagyon hosszú volt az út idáig!

A Street Fighter (egy nagyon régi játéktermi verziója, még jóval a SNES előtt) volt az első olyan verekedős játék, amikor ember-ember ellen küzdhetett. Valamint a SF2 az egyik alap-pilléreket lefektető progi a verekedős játékok irányításrendszerében ("negyedkör", "félkör", "hátra 2 másodperc, előre").

Horváth Dávid, azaz Joe, Tatabánya

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható három 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!



Kedvenc hőseid most kézzelfogható közelségbe kerültek, az 576 Shopokban

Akciófigurák, filmsztárok, egykori és mai kedvencek csúcsminőségben

Részletes listánkat megtalálod a

WWW.576.hu

weblapon, vagy üzleteinkben.





1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Törzsvásárlói kártyával 10% kedvezmény!





ISSN 1417-9296